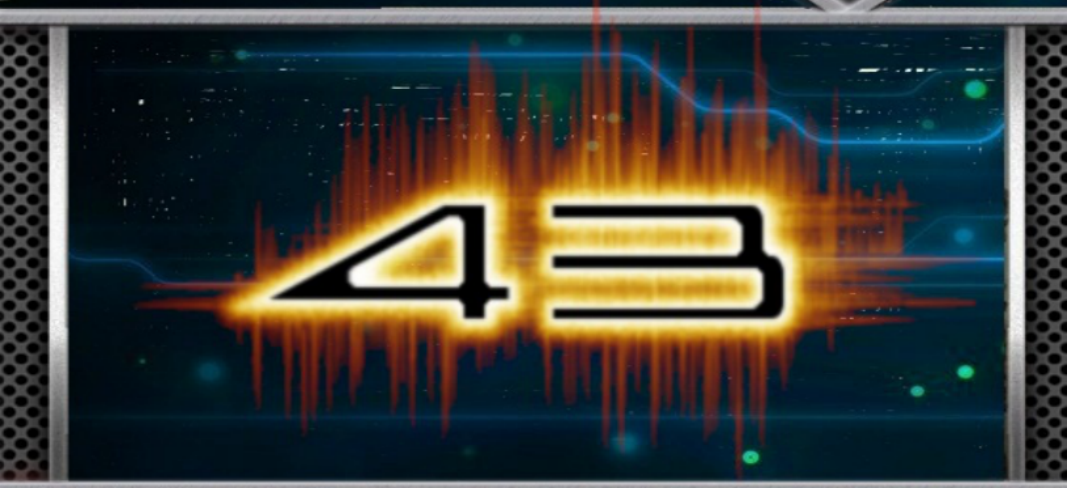
NAM HEESUNG



ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР

2017

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Легендарный Лунный Скульптор - 43 Книга о виртуальной реальности. Главный герой Хэн стремится всеми силами выплыть из бедности благодаря компьютерной игре

- Легендарный Лунный Скульптор
  -
  - Глава 1. Суть Ваяния Времени
  - Глава 2. Вызов Тенейдон
  - Глава 3. Квест дракона
  - Глава 4. Мир фей
  - Глава 5. День нападения
  - Глава 6. Чрезвычайная ситуация
  - Глава 7. Бог Войны Виид
  - Глава 8. Сокрушительный удар
  - Глава 9. Набег на Империю Хэйвен
  - Глава 10. Долг Чёрного Рыцаря
- notes
  - 1
  - 2
  - 3
  - 4
  - 5

Легендарный Лунный Скульптор Том 43

Автор: Хисон Нам
Перевод: Takeshi Kensai

Глава 1. Суть Ваяния Времени

Виду удалось поднять Ваяние Времени до среднего уровня.

— Я должен меньше заботиться о других, чтобы делать плохие вещи.

Средний уровень Ваяния Времени мог буквально останавливать время. Можно было использоваться Ваяние Мгновения, чтобы остановить мир.

Это было похоже на надевание маски и доставание ножа для грабежей!

— Я действительно мечтал об этом.

Мир искусства был безграничен. Но это отличалось от всего остального.

Производить впечатление, делая всё более красивые скульптуры. Для Виида это походило на заказ приправленного жареного цыплёнка, а в итоге получение косточки от куриного окорочка.

Он проходил квест на финальную секретную технику ваяния только ради собственной выгоды, а не из-за бескорыстных творческих чувств.

Виид не чувствовал никаких угрызений совести по этому поводу.

— Посмотрим… Проверить навык Ваяния Времени!

1-й средний уровень Ваяния Времени (2 %).

Начальный уровень: Ваяние Возраста.

Это умение увеличит возраст вашей скульптуры. Иногда благодаря возрасту увеличивается стоимость скульптуры.

Кроме того, этот навык защитит скульптуру от естественных повреждений в течение долгого времени.

Средний уровень: Ваяние Мгновения.

Мир остановится. Свет, ветер, люди — Ваяние Времени остановит всё.

Красота, выраженная в остановленном мгновении, будет потреблять большое количество выносливости и концентрации.

Для того чтобы увеличить радиус Ваяния Мгновения, требуется специальная энергия. Энергию можно получить, делая других людей счастливыми.

Энергия Мгновения расходуется очень быстро.

Частое использование этого навыка будет

потреблять огромное количество выносливости и маны.

Продвинутый уровень: Ваяние Перемещения Во Времени.

В попытках оставить след в истории, вы путешествуете в древние времена.

Вы сможете получать уникальные квесты.

Однако принятие второстепенных квестов, не связанных с ваянием, будет караться огромным штрафом, если они изменят прошлое.

Энергия Мгновения: 492.

— Хорошо. Я готов.

Выдающееся природное произведение увеличило среднее Ваяние Времени до 2 %, поэтому от него была большая польза.

Теперь было не так необходимо продолжать прокачивать мастерство.

— У меня есть 492 энергии мгновения. Я не знаю, насколько это много. Я должен испытать её ценность.

Как король Королевства Арпен, он постоянно накапливал это число во время своих квестов. Проходя подземелья, он постоянно использовал Ваяние Времени.

Виид заозирался.

Единственными, кого он увидел, были птицы! Он создавал скульптуру Версальского Континента 2 месяца.

Союн мешала Вииду сосредоточиться на работе. Когда он был абсолютно один, он получал некоторые преимущества. Когда он что-то создавал, он должен был использовать всю свою концентрацию. Это была его привычка во время создания скульптур или любой другой работы, требующей усердия.

Но конечно, как только он начинал смотреть документальные или образовательные передачи, он сразу засыпал.

— Я должен его немного испытать.

Виид активировал умение.

— Ваяние Мгновения!

Мир остановился.

Па-ак!

В этот момент порывы ветра остановились. Больше нельзя было услышать крики птиц, а сами птицы замерли в небе с распростёртыми крыльями.

Это был первый раз, когда он почувствовал такую абсолютную неподвижность и спокойствие. Кроме его дыхания вокруг была полная тишина.

Энергия Мгновения уменьшается.

Рядом с ним в кустах прятался кролик. Любопытный кролик приблизился к Вииду, чтобы посмотреть на него.

У Виида была высокая близость к природе, и животные часто крутились рядом с ним. Конечно, иногда он разделывал их на кожу и мясо, но таков уж был этот жестокий мир.

Если бы Ваяние Мгновения не остановило мир, то он не заметил бы кролика. Он не обращал внимания ни на кого, кроме монстров.

Кролик с красными глазами и торчащими ушами стоял на задних лапах.

— Я не понимаю.

Виид не мог понять, почему скульпторы должны были использовать Ваяние Времени для поисков ослепительной красоты, ведь от этого не было никакой материальной выгоды.

Воплощение ослепительной красоты.

Не было никакой необходимости останавливать время. Это походило на использование всех его сил на то, чтобы подняться на гору, на которую ему было не нужно.

— Так или иначе, мир действительно остановился. Это умение не обман.

Ради эксперимента Виид подошёл к кролику. Мир полностью остановился, поэтому он был единственным, кто двигался.

Даже простая ходьба оказывала на его тело тяжкое бремя. Он чувствовал накатывающее на него давление.

Выносливость уменьшилась на 2 %.

Из-за разницы во времени, было активировано ускорение.

Вашей текущей скорости достаточно для того, чтобы догнать оленя.

Это вызовет изменения в атаке и защите.

Виид медленно шёл, пока не появилось окно сообщения.

— Это работает. Я не уверен, но… кажется на этом можно заканчивать эксперимент. Отмена умения!

Ваяние Мгновения было отменено.

Вы потратили 16 Энергии Мгновения.

Ветер снова задул, а птицы продолжили полёт.

Хвие-е-е-енг!

Трава начала выпрямляться там, где прошёл Виид во время Ваяния Времени. Кролик вздрогнул и поспешно понёсся прочь.

— Хм-м, потребление довольно большое.

Вокруг не было никаких людей, но небольшое количество энергии мгновения было потрачено.

— Это не очень здорово. Но у меня хорошие предчувствия. Скорее всего, должна быть какая-то минимальная расходуемая сумма для активации умения.

Во время сражения он мог остановить противника и продолжать двигаться, так что это будет большой поддержкой. Другой человек не смог бы остановить непрерывные атаки.

Он мог наносить критические удары при помощи последовательных атак, а также избегать смертельно-опасных ситуаций без каких-либо повреждений. Это было большое преимущество в бою, но оно не было абсолютным.

В первую очередь падала выносливость. И чем дольше это продолжалось, тем больше уменьшалась энергия мгновения. Если бы он не был осторожен, энергия момента могла полностью закончиться.

— Я не уверен, но, кажется, это довольно плохое творческое умение для ваяния. Но, конечно, оно будет эффективно в сражении. Так или иначе, в этом мире ничего не даётся даром.

* * *

Ю Бюнг Юн наблюдал за поведением Виида.

Миллионы людей жили на Версальском Континенте. Они испытывали волнующие приключения, находясь на грани между жизнью и смертью.

Виид был тем, кто охотился по 10–20 часов в сутки. Ю Бюнг Юн часто наблюдал за ним, особенно когда он использовал финальную секретную технику ваяния.

В данный момент Виид использовал умение, и время вокруг него остановилось.

Время полностью замерло.

— Ум-м, это удивительно.

Ю Бюнг Юн внешне оставался бесстрастным, но внутри он был потрясён таким событием.

У каждой профессии была финальная секретная техника, созданная специально для неё. Она была ограничена определенной областью, но игроки могли сравниться по силе с богами.

Трудность этих квестов была безжалостной и зверской! В настоящее время подавляющее большинство профессий упустило шанс получить финальную секретную технику.

С момента открытия Королевской Дороги было только 3–4 человека, которые смогли бросить вызов этому квесту. Но, неожиданно, секретную технику получил скульптор, и в конечном счёте он поднял своё профессиональное мастерство до такого уровня, когда оно начало влиять на мир.

Сердце Ю Бюнг Юна было переполнено эмоциями, когда он смотрел на монитор.

Виид прошел через многие страдания, чтобы достигнуть этой точки.

И Ю Бюнг Юн всегда разделял все страдания Виида.

Средний уровень Ваяния Времени — Ваяние Мгновения — являлся умением, которое могло останавливать мир.

— Кто бы знал?.. Красота везде вокруг нас.

Ваяние Мгновения раскрывало необычайную красоту мира. Неописуемую красоту мира можно было увидеть собственными глазами.

Момент за секунду до падения листьев. Падающая капля воды или застывший птичий крик. Уши кролика, вставшие торчком, поскольку он что-то ощутил. Ветер, колышущий травинки.

Все эти вещи происходили ежедневно. Многочисленные обычные моменты, происходящие в настоящем и будущем.

Как только время останавливалось, глаза начинали видеть всю эту красивую атмосферу.

Палящее солнце, переливающееся лучами в реке. Чуть дальше было видно несколько красивых капель, падающих с тёмных облаков.

— Как только время останавливается, человек наконец может увидеть, насколько красив этот мир.

Ю Бюнг Юн вспомнил то время, когда он валялся на траве словно ребёнок и читал книгу.

Оглядываясь назад, именно такая красота сейчас вырывалась наружу. Мир был прекрасен.

Синие небеса, цветы и трава, рост деревьев и даже красивые люди. Если бы мир не остановился, то подобная красота не была бы заметна должным образом.

Восход солнца, луна и звёзды, палящее с самого утра и до вечера солнце — мир был прекрасен.

— Такой подарок скульпторам… Ваяние Времени может помочь разглядеть ослепительную красоту мира.

Финальная секретная техника была лучшим способом для скульпторов выразить красоту. Этот вывод был сразу понятен и очевиден скульпторам.

— Сначала нужно должным образом прочувствовать красоту,

а затем создавать скульптуру.

Виид проделал огромную работу, и было легко прийти к заключению, что теперь он может перевернуть историю Версальского Континента вверх дном.

Но в процессе этого необходимо было выполнять обязательства и чем-то жертвовать.

Можно легко воспринять правду своими ушами, но не почувствовать её своим телом. Скульпторы видели красоту даже в самых приземлённых вещах. У них даже было умение, дарующее жизнь.

Ю Бюнг Юн создал саму Королевскую Дорогу, но в этот момент он был по-настоящему удивлён.

— Невероятная техника. До такой степени, что невозможно даже представить…

Он думал, что Виид впечатлится ещё больше. Ведь он просто смотрел со стороны, в то время как Виид непосредственно использовал умение Ваяния Времени. Взгляд со стороны отличался от взгляда от первого лица.

Вскоре он увидел реакцию Виида.

— Бесполезное умение. Это печалено, в конечном итоге я пострадал. Однако оно будет эффективно в сражении. Так или иначе, в этом мире ничего не даётся даром.

— Кха-кха!

Ю Бюнг Юн был настолько разочарован реакцией Виида, что ему стало трудно дышать. Он испытал сильное психологическое потрясение, но продолжал смотреть на картинку в мониторе.

Вероятно, он имел ввиду нечто другое.

Через некоторое время Виид использовал Ваяние Времени снова. Виид бездарно тратил его, чтобы догнать убегающего кролика ради еды.

— Ах, так это умение для поимки кроликов.

Он тратил драгоценную энергию на эксперименты и использовал умение не по назначению.

— Э-этот парень… он неисправим!

Ю Бюнг Юн схватился за голову.

* * *

Гильдия Гермес нашла новую секретную технику меча.

Отставной военный Пардо, владеющий мечом природы!

После анализа истории континента и сбора слухов от жителей, они выдвинули к нему военные силы.

— Меч, несущий возмездие природы. Эта земля не станет

процветать, если ты изучишь эту технику. Ты человек, который не заслуживает подобной силы. Убирайся.

Дзынь!

Пардо прогоняет вас.

Если вы не уйдёте, враждебность будет накапливаться.

Участники Гильдии Гермес окружили Пардо.

Изучение секретной техники меча сделало бы их гильдию более сильной. Колоссальная ценность. Они не могли сдаться, даже если их считали недостойными.

Дариус. Имя высокопоставленного члена Гильдии Гермес.

— Старик, нехорошо говорить подобные слова. Империя Хэйвен управляет этой землей, поэтому мы достойны.

— Точно. Я слышал о твоём Бесчестье. Проваливай.

— Тогда я скажу просто. Если ты не обучишь нас…

— Запугивать меня бесполезно. Я скорее умру, чем обучу тебя.

Пардо вынул свой меч.

Он был мастером-мечником, поэтому вокруг него распространялась аура страха. От его меча начала дрожать земля и поднялся сильный ветер.

Боевые войска Гильдии Гермес состояли из рыцарей, магов, священников и шаманов, поэтому это было опасное сражение.

Они получили информацию о Пардо от местных жителей.

— Он не родился в нашей деревне. Он появился здесь приблизительно 10 лет назад. Он приехал в нашу деревню с серьёзным ранением.

— Ранением? Это хорошо. Вероятно, он посчитает предстоящую зиму трудной. Его дни сочтены.

Больной Пардо.

Гильдия Гермес была готова вступить в бой, но у Дариуса был более простой план.

— Старик, мы пришли сюда не для того, чтобы сражаться. Но мы будем вынуждены убивать, если ты не передашь свою технику меча.

— Ты думаешь, Пардо заботится о своей жизни?

— Видимо, этого не избежать. Приведите их.

Дариус махнул за спину.

Появилась цепочка связанных деревенских жителей.

— Если ты не передашь нам технику меча, мы убьём всех детей и женщин.

— Это трусливо…

— Продолжай, если не хочешь, чтобы я остановился. Я

перережу горло этому ребёнку.

Дариус считал забавным играть роль злодея. Поднимать близость было трудно, поэтому для достижения своих целей он чаще использовал угрозы и запугивание.

Враждебность Пардо достигла своего пика.
Бесчестье увеличилось на 796.

Это был значительный штраф, но он занимал высокий пост в Империи Хэйвен, так что никто не мог его тронуть.

Люди на Центральном Континенте боялись тех, кто имел метку убийцы. Рыцари и солдаты Империи Хэйвен кланялись ему, даже если были пропитаны страхом. Существовал даже город, названный в его честь.

— У меня нет времени. Ты будешь обучать меня технике меча? Ты должен понимать, что мои слова не шутка, и я действительно перережу им всем глотки.

— Грязные ублюдки. Ваши грехи никогда не будут прощены.

— Обучи нас технике меча. Время вышло.

— Я обучу вас. В обмен на гарантию жизней жителей.

— После изучения техники меча не будет никаких причин избавляться от них. Они — граждане империи.

Пардо сдался!

Гильдия Гермес приобрела секретную технику меча Пардо.

* * *

Император. С абсолютной властью!

Бадырей не считал лишним выслушивать самые высокие похвалы.

— Власть и золото. Все мужчины стремятся к этому. И как мужчина, осуществивший эту мечту… я бесконечно силён.

Бадырей просматривал внутренние дела Империи Хэйвен в Замке Арен. Большая часть административной работы проводилась Лафеем, но он мог проверять её лично. Замок Арен являлся бывшей столицей Королевства Хэйвен, поэтому его развитие было на высоте.

Полный Контроль.

Ему были предоставлены совершенно особые полномочия.

Он одолжил глаза и уши у системы управления Империи Хэйвен и наблюдал за всей территорией.

— Дёшево, дёшево! Купите длинный меч. Если вы мужчина,

то обязаны воспользоваться им!

— Продаю доспехи со снятыми знаками различия. Я могу сказать вам, что они очень хорошие. Только-только сняты с солдат империи. Подходите!

В Замке Кориес бывшего Королевства Туллен владельцы магазинов открыто неповиновались Империи Хэйвен.

Общественные настроения ухудшились из-за военных завоеваний. В переулках ситуация была ещё хуже.

— Как мы будем жить дальше? У моих детей не будет риса этой зимой. Плак плак.

— Давайте присоединимся к армии сопротивления. По крайней мере, мы будем сытыми и одетыми, идя в свои могилы.

— Серьёзно? Этого не может быть.

— Пс-с. Есть выход, поэтому слушайте внимательно. Ограбление караванов из империи.

— Подобное предложение…

— Мы просто возвращаем то, что изначально принадлежит нам. Вы думаете, что Его Величество будет заботиться о таких парнях как мы?

Разговоры между жителями.

Бадырей посмотрел на экран и рассмеялся.

— Профессия короля влияет на боевые характеристики.

Основная особенность чёрного рыцаря. Она была замечательна в бою и могла влиять на его лидерство. В частности, ему было легко убедить амбициозных NPC стать его подчинёнными.

Вначале у Бадырея были гладкие отношения с рыцарями NPC и дворянами Королевства Хэйвен.

В первые годы Королевской Дороги игроки были слабее большинства рыцарей NPC. Он получил их доверие, участвуя в сражениях вместе с рыцарями. В то время он часто ходил на квесты по уничтожению монстров, полученные от дворян или короля.

Рыцари были благородны и обеспечивали его безопасность во время боя. Кроме того, в то время у него были только общие и редкие навыки владения мечом. Его исключительные навыки привлекли внимание рыцарей, и они делали ему подарки.

Бадырей начал свою карьеру в качестве рыцаря рода Графа Малкана из Королевства Хэйвен.

И вскоре после этого ему дали секретный квест.

— В эти дни я никому не могу доверять. Но я полагаю, что могу доверять вам. Вы можете решить мои заботы?

— Нет проблем. Граф-ним может рассчитывать на меня.

Горе Графа Малкана.

У Графа Малкана, главы благородного рода из Королевства Хэйвен, есть тайна, которая не может быть открыта другим.

Существует мятежный рыцарь, который убивает его семью.

Это держится в тайне, но его отец и мать уже погибли от рук мятежного рыцаря.

Отец Графа Малкана получил травму во время войны и часто посещал Таверну Голубого Кита.

Никому не рассказывайте об этом и накажите мятежного рыцаря.

Он появляется в переулках поздно вечером.

Уровень сложности: Е.

Награда: Назначение полноправным рыцарем.

Техники меча рода Малканов.

Ограничения квеста: доверие Графа Малкана, небольшое Бесчестье, потенциал для продолжения квеста на чёрного рыцаря.

Пожалуйста, обратите внимание.

Если квест закончится неудачей или кто-либо узнает эту тайну, то ваше Бесчестье повысится, и вы получите непристойный титул.

Это окажет отрицательные эффекты на вашу будущую карьеру рыцаря.

— Я спрошу ещё раз. Я могу поручить это вам? Если вы преуспеете, то я назначу вас рыцарем на испытательный срок. Я могу доверять только очень небольшому количеству людей.

— Не волнуйтесь. Я позабочусь о нём ради Графа-нима.

Вы приняли квест.

И квест закончился блестящим и великолепным успехом. Бадырей был официально произведён Графом Малканом в рыцари. Он мог участвовать в тренировках и охоте в подземельях с другими рыцарями.

После этого он стал вторым рыцарем после Графа Малкана и сам принимал присягу от других. Силы Графа Малкана уходили, пока он внезапно не скончался!

Фактически, Бадырей в то время получил связанный квест.

Квест предлагал разобраться с одним вором и раздобыть немного яда. Граф Малкан теперь стал не нужен, ведь все рыцари следовали за ним. Чтобы достигнуть своих стремлений, ему была необходима великая сила рыцарей.

Граф Малкан считал его своим любимчиком. Разве он не знал, что бесполезных собак однажды бросают?

У рыцарей была высокая гордость, но ему нравилось, когда они в точности выполняли все его команды.

Необходимая мера… Бадырей не считал это чем-то плохим.

Наследник рода Малканов.

Уровень сложности: С.

Награда: Богатства и рыцари Графа Малкана.

Ограничения квеста: только для Чёрных Рыцарей.

Пожалуйста, обратите внимание.

Если квест потерпит неудачу, вы будете лишены положения рыцаря графа.

Кроме того, вы получите крайнюю степень враждебности с Графом Малканом.

Квест также может повлиять на ваше будущее.

Если вас кто-либо раскроет, ваша Слава резко ухудшится, а Бесчестье увеличится.

Вас также покинут все рыцари.

Существовали законные пути, но Бадырей не хотел заморачиваться ими. Шансы на успех были очень высоки, к тому же он мог использовать различные лазейки.

«Я должен подкупить нескольких поваров и горничных».

Все горничные и повара в особняке стали принадлежать Бадырею. Уникальные навыки чёрного рыцаря облегчали подкуп других.

Бадырей принял квест и легко преуспел в нём. А затем он убил всех горничных и поваров.

Новый граф рода Малканов! Он добивался власти путём измены и предательства.

Гильдия Гермес готовилась завоёвывать Королевскую Дорогу и вскоре принялась захватывать Королевство Хэйвен.

Как граф, он мог получать хорошую информацию и квесты с государственными достижениями быстрее, чем другие игроки.

Он исследовал подземелья вместе с магами, рыцарями, воинами и прочими, и вскоре сделал себе имя на телепередачах.

Бадырей стал предметом зависти многих людей.

«Я немного волновался вначале, но теперь это всё стало большой забавой».

Лафей и Гильдия Гермес осуществляли его план шаг за шагом. Он постепенно наращивал свою власть и славу.

Благодаря прекрасной подготовке, Королевство Хэйвен попало в руки Бадырея и Гильдии Гермес.

Особенностью чёрных рыцарей было то, что они искали

власти и не испытывали никакой преданности к королю. Наконец, судьба предоставила ему трон Чёрного Рыцаря-Императора.

— Теперь у меня есть всё. И я могу свободно наслаждаться этим.

Бадырей улыбнулся.

Удерживание абсолютной военной и экономической власти на Версальском Континенте. Это был по-настоящему колоссальный успех.

В будущем он оказал бы более могущественное влияние на Королевскую Дорогу.

Он расслабился и стал наслаждаться этим чувством.

Глава 2. Вызов Тенейдон

— Ху-ху-ху.

Закутавшись в плащ, Виид стоял на высоких пиках Гор Харсел.

Было похоже, будто он стоит в море облаков.

— Великолепно. Это место мне подходит.

После достижения среднего уровня Ваяния Времени он решил бросить вызов некоторым суровым монстрам.

Он собрал группу из оживлённых скульптур.

Так или иначе, теперь у него имелась финальная секретная техника ваяния, поэтому он мог достигнуть окончательных высот скульптора.

Виид прибыл в Горы Харсел, чтобы поохотиться на легендарных йети.

Форум Союза Тёмных Геймеров.

Тропа Первопроходцев.

Расположена глубоко в области Гор Харсел. Существует редкий шанс появления легендарных йети.

При охоте на них можно получить материалы из чистейшего льда. Маги могут использовать их для развития ледяных заклинаний, поэтому эти материалы могут быть проданы по высокой цене.

Также можно использовать эти материалы для ваяния…

Согласно легендам, йети трудно найти.

Это может быть возможно для группы, состоящей из 8 человек, достигших 470-го уровня, но это всё равно будет опасно. Понадобятся маги, священники и воины.

— Основываясь на этом, йети должны быть, по крайней мере, 500-го уровня. Ледяные атаки широкого радиуса действия будут проблемой. Я мог бы бросить им вызов с Ваянием Времени. Сперва нужно попытаться сразиться с одиночкой.

Перемещение для охоты и накопления денег.

Виид смог бы поохотиться на подходящих продвинутых монстров в Горах Харсел, а оползни часто отставляли после себя новые подземелья.

Конечно, здесь также часто нужно было раскапывать заваленные входы.

В те дни, когда он был правителем пустыни, он испытывал затруднения в подземельях, где пути к отступлению

заваливались. Там были монстры высшего уровня, и этот опыт был очень полезен слабому Вииду. Он наблюдал за внешностью и повадками монстров и выяснял их слабые места и предпочтительные атаки.

Виид провёл своих подчинённых через трещину во льду.

Ледяное подземелье сияло словно драгоценный камень.

> Вы первым обнаружили Подземелье в Восточной Нише.
>
> Подземелье, расположенное на востоке Гор Харсел.
>
> Трещина в горе скрывает неизвестную силу.
>
> Это довольно узкий проход, и, если произойдёт обвал, он будет закрыт. Естественно, нет никакой надобности говорить о том, что произойдёт с теми, кто окажется в этот момент внутри.
>
> Бонус: Слава увеличивается на 2330.
>
> В течение недели количество Опыта и выпавших предметов увеличатся в два раза.
>
> Из первого убитого монстра каждого типа выпадет редкий предмет.

Хуи-и-инг!

Здесь был холодный ветер, и с ледяных сосулек, свисающих с потолка, капала вода. Это было подземелье, расположенное в снежных областях Гор Харсел.

Из-за того, что пол состоял изо льда, было легко поскользнуться, а по ногам распространялся жестокий холод.

Виид не волновался по этому поводу, так как он взял продвинутую экипировку, а также мог использовать свои навыки кузнеца и портного.

— Жёлтый.

— Ум-мо-о-о-о-о-о.

— Будь осторожен на каждом шагу. Монстры здесь могут быть нам не по зубам. Убегай, если станет опасно.

— Спасибо за заботу, Хозяин.

— Будь осторожен, так как есть разница между свежим и замороженным мясом.

— Ум-мо-о-о-о-о-о.

Благодаря навыку добытчика, иногда он при помощи своей кирки находил странные полезные ископаемые на обледенелых камнях. Он собирал минерал под названием сухой лёд — это был магический компонент 2-го сорта. Полезные ископаемые походили на дорогие драгоценности, но могли быть найдены только в специальной местности, поэтому их было легко продать.

— Охота заставляет меня чувствовать себя как дома.

Монстры в подземелье имели 450–500 уровень, и Виид легко охотился на них. С ним была Союн, два священника Фреи, а также, при необходимости, он мог вызывать оживлённые скульптуры.

Он мог вызвать Бахаморга, Цербера, высокого эльфа Элтина, Гернику, Севиля и множество других оживлённых скульптур.

— Гол-гол-гол, при таком темпе я умру от переутомления.

— Ум-мо-о-о-о-о-о. Бремя слишком тяжело. Я хочу пойти в Мору и оплодотворять самок.

Специальностью Золотого Человека была магия огня и стрельба из лука, в то время как Жёлтый действовал в качестве носильщика, поэтому они уставали.

— Куо-о-о-ох!

И Ледяной Дракон, летящий в небе! В Горах Харсел царил холод, поэтому Ледяной Дракон мог проявить всю свою мощь.

— Гел-гел-гел-гел.

Церковь Фреи благословила Мору, и спустя долгое время был вызван Чёрный Имуги. Два огромных существа появились в горном регионе. Даже обычные монстры боялись драконов и становились их лёгкой добычей.

Владыки Гор Харсел даже не появлялись вблизи области с ледяными монстрами.

В этом, полном высокоуровневых монстров, месте Ледяной Дракон выглядел словно король! Кроме того, рядом с Ледяным Драконом находился Имуги, обладающий скверным характером!

— Куо-о-о-о-о-ох!

— Ты слишком шумный!

— Куа-а-анг!

— Правда? Не правда ли, утренний дождь был довольно освежающим?

Ледяной Дракон отвернул свои большие глаза в другую сторону. Ледяной Дракон по-настоящему слушал только Виида.

Ледяной Дракон был 520-го уровня и источал великое достоинство. В частности, обрушивая с неба свое Ледяное Дыхание, он мог вызвать крупные разрушения.

Новички и обычные игроки были бы удивлены, если бы увидели, как охотится Виид. Его навыки, развитые благодаря квесту в пустыне, а также навыки его оживлённых скульптур, полностью раскрывали их мастерство.

— Виверны, загоняйте монстров.

— Понятно, Хозяин.

— Не играйте вокруг и постоянно отчитывайтесь. Или я приготовлю из вас восхитительные блюда.

— Мы позаботимся о них.

Ледяной Дракон и виверны совершали облёты над Горами Харсел. Оживлённые скульптуры использовались в охоте в качестве рабов внутри подземелий и снаружи.

Ледяной Дракон и виверны, летающие в небе, представляли настоящую угрозу для монстров. Они вели их к группе Виида, использующей утёсы и долины, чтобы с легкостью охотиться на них с помощью стрел.

— Очищающий Стремительный Огонь!

Па-ра-ра-рак!

Стрелы быстро слетали с лука высокого эльфа в руках Виида.

— Куек!

— Куе-е-ек. Люди.

— Трусливые люди…

> 15 чукопанов были убиты стрелами.
> Вы приобрели опыт.

— Хех, хорошо. Моя сила… Ледяной Дракон, виверны, чем вы занимаетесь? Монстры в центре были обгрызены. Это похоже на дегустацию неприятного мяса в ресторане барбекю. Пойдите и приведите ещё!

В прошлом он не беспокоился об уровне и пытался как можно больше поднимать свои характеристики и мастерство.

Но теперь он не смущался злоупотреблять количеством опыта, так как его уровень сильно упал.

Сбора всех секретных техник ваяния, производственных навыков и общих умений было достаточно, чтобы сделать его известным в качестве бога-мастера на все руки.

Скульптурное Воскрешение повесило бремя на его уровни, поэтому он не мог быстро поднять профессиональное мастерство.

— Я должен повысить уровень оживлённых скульптур. Естественно, более низкие будут первыми.

Принимая во внимание боевые навыки Виида, он не отставал от других игроков своего уровня. Большинство мечников концентрировались на нападении. И у очень немногих из них были навыки защиты, такие как Каменная Кожа.

— Жёлтый.

— Ум-мо-о-о-о-о-о.

— Трудно нести груз?

Жёлтый посмотрел на него и энергично закачал головой.

Трофеи были сложены на его спине подобно горе. Это были товары, которые можно было продать в городах по высокой цене, и они были довольно тяжелы.

Однако он знал, чтобы нельзя давать Виду честный ответ и отрицательно качал головой.

— Мне не тяжело, Хозяин.

— Я собирался дать тебе передохнуть, но…

— Ум-мо-о-о-о-о-о. Тяжело, Хозяин. Моя спина, кажется, вот-вот сломается.

Союн сочувственно посмотрела на Жёлтого.

«Дурак».

Виид призадумался после того, как услышал ответ Жёлтого о его трудностях.

У Жёлтого были большие наивные глаза.

— Да. Тогда отдыхай.

Виид разрешил Жёлтому положить свой груз на землю.

— Это важные и редкие предметы, но они не так важны, как ты.

— Ум-мо-о-о-о-о-о.

Жёлтый был взволнован. Именно поэтому он следовал за своим владельцем. Если хорошо относиться к своим оживлённым скульптурам, они будут благодарны своему владельцу. Это было глубокой привязанностью.

Виид держал свой лук и смотрел вниз с горного хребта.

— Жёлтый, мне скучно, может ты захочешь сыграть со мной в простенькую игру?

— Омо-о?

— Тебе ничего не придётся делать. Ну сам посуди, это довольно скучно: просто стоять на месте.

Жёлтый был настороже.

— Это какая-то тяжелая работа?

— Это не трудно. Это не отличается от простого стояния на месте.

— Я сделаю это, Хозяин.

— Тогда давай поедим, так как ты голоден.

Виид вынул несколько кулинарных инструментов и начал готовить еду. Сладкое душистое травяное тушёное мясо!

— Не уходи, не покушав.

— Вы действительно дадите его мне?

— Я делаю блюдо именно для тебя.

Вкус еды был восхитительным. И вскоре после окончания еды.

— Виверна-1!

В это время Виид приказал, чтобы виверна схватила Жёлтого.

— Тащи приманку, чтобы соблазнить монстров.

— Куе-е-ек!

Сладостный аромат Жёлтого использовался в качестве приманки! Виверны были достаточно сильны, чтобы игнорировать монстров, а монстры не были достаточно тупы, чтобы быть

соблазнёнными без какого-либо стимула.

В Горах Харсел было много мест для стрельбы из лука с высоты. Рейнджерам нравились подобные горы и леса. Местность была покрыта льдом, но сотни лучников были бы здесь эффективны.

Другими словами, это было подходящее место для охоты!

Он намеревался использовать тело Жёлтого в своих интересах.

Конечно, он использовал бы Ваяние Мгновения, если бы это вдруг стало опасно.

— Это совершенно безопасная охота.

Он должен был тщательно оценивать опасность монстров перед использованием Ваяния Времени. Если бы его оживлённые скульптуры были разрушены, то потери были бы слишком велики.

Хотя обычные игроки помогли бы, если бы с Королевством Арпен произошли неприятности, Виид мог не жалеть их, используя свои навыки. Но его оживлённые скульптуры, включая Бахаморга, сыграли бы значительную роль в преодолении этих неприятностей.

Поэтому Виид приманивал противника, чтобы снизить риск.

— Приведите их сюда! Ку-ха-ха-ха!

* * *

Бык проплывал над Горами Харсел.

— Куик?

Низкоуровневые монстры, средние монстры и даже легендарный йети соблазнились им. Толпы монстров шли за Жёлтым. Позади этой толпы шёл легендарный йети гигантского размера.

Виид продолжал пускать стрелу за стрелой, но легендарного йети нельзя было убить так просто.

Йети вызвал снежную бурю радиусом в 30 метров, которая останавливала все стрелы.

Это и было то, о чём предостерегал Союз Тёмных Геймеров, когда обнаружил йети на Тропе Первопроходцев.

Люди со здравым смыслом должны были экипировать предметы, предотвращающие холод, и использовать в своих интересах узкую горную местность.

— Его можно назвать местным боссом. Время — деньги. Даже самых жёстких парней можно эффективно поразить в правильное место. У всех имеются слабости.

Глаза Виида блестели на морозе.

— Все, окружение!

Виверны, отвлекающие на себя внимание, быстро поднялись высоко в воздух. А Ледяной Дракон тем временем снизился, чтобы атаковать йети головой и хвостом. Черный Имуги выдохнул огонь, Золотой Человек пускал стрелы, в то время как Виид и Союн напали спереди и сзади.

Ближний бой против легендарного йети был труден из-за испускаемого им чрезвычайного холода. Но как только были надеты соответствующие доспехи, это становилось его самой большой слабостью. Благодаря помощи обручального кольца Сюльрио, Виид и Союн часто боролись плечом к плечу.

— Хубисви!

Легендарный йети призвал молнию, и та ударила в Виида.

— Кха-кха!

> Вам был нанесён могучий удар, ваше здоровье уменьшилось на 29 203.
>
> Ваше тело заморожено.
>
> Тело временно парализовано, защита уменьшилась на 63 %.
>
> С этого момента любые атаки будут наносить вам в 7 раз больше урона.

— Что за… Это намного сильнее, чем было в информации!

Тропа Первопроходцев не могла искажать результаты. Возможно, легендарный йети был особенно силен в магии молний и льда. У Гор Харсел были свойства льда, так что, вероятно, они наделяли его большей силой.

Однако доспехи, которые носил Виид, не были обычны.

> Божественные Доспехи Рыцаря, благословленные Гестией, преодолели состояние заморозки.
>
> Негативное воздействие снято.

Тем временем Золотой Человек, Ледяной Дракон, Жёлтый, Бахаморг и Союн всё яростнее наседали на йети.

После того, как Союн упала, он решил, что она в опасности и стал размахивать мечом перед легендарным йети.

> Спутница, разделяющая с вами бремя судьбы, находится в опасности.
>
> Ей было передано 7548 здоровья.

Виид не обладал большим запасом здоровья, чтобы передать

его ей. Тело Союн было парализовано совсем рядом с легендарным йети, и ее сопротивление быстро снижалось. Если он задержится, то всё её тело будет заморожено, и она погибнет.

Союн не была слабой, но она ещё не вошла в состояние неистовства. Легендарный йети испускал по-настоящему невероятный холод.

— Это немного опасно… Ах, я не знаю!

Виид использовал умение.

— Ваяние Мгновения!

Время остановилось! Движение вокруг замерло, когда он использовал умение. Легендарный йети, испускающий ледяную ауру, буквально застыл.

Горы Харсел были таинственным и очаровательным местом. Нормальные люди нашли бы здешний климат суровым, но Виид считал его захватывающим.

Чистый белый снег и лёд. Рассеянные в воздухе снежинки замерли и стали переливаться под солнечными лучами.

Но у Виида не было времени одновременно наслаждаться красотой и двигаться.

Он вошёл в снежную бурю и атаковал йети.

— Техника секущего ножа Лунного света!

Движение во время остановки времени сокращало его выносливость. Он не мог использовать ничего, кроме основных умений и навыков. Поэтому он использовал то, с чем был лучше всего знаком.

Свет, появившийся из меча Виида, нанес по легендарному йети семь ударов.

> Критический удар!
>
> Скорость вашего меча превышает всякое воображение.
>
> Из-за того, что он преодолел пределы возможного, его прочность уменьшается на 43 %.

— Куи-и-и-ик!

Легендарный 4-метровый йети погрузился глубоко в лёд.

Вору-рунг!

Земля задрожала как при землетрясении. Тело легендарного йети полностью застряло во льду.

> Легендарный йети находится в состоянии паники.
>
> Неведомая атака испугала его.
>
> Это первый раз, когда легендарный йети оказался настолько напуган, поэтому его боевой дух упал.

— Хех.

У Виида появилась уверенная улыбка.

— Как и ожидалось.

Энергия момента уменьшилась на 47.

Выносливость уменьшилась на 21 %.

Физические силы резко упали, поэтому вы будете находиться в изнурённом состоянии в течение 16 секунд.

Вы вышли за пределы ваших физических способностей, поэтому Сила и Ловкость на некоторое время уменьшаются на 6 %.

— Вуеок!

Половина его имеющейся Выносливости мгновенно испарилась.

Обычно воин должен был волноваться о выносливости только во время войны. Было невероятной редкостью исчерпать выносливость во время охоты.

«Я должен хорошенько позаботиться о своей выносливости в будущем. Ваяние Времени полезно, но оно снижает все мои характеристики. Я должен объединить его с Разрушением Скульптуры».

Виид думал о том, как уменьшить этот физический спад в будущем.

— Гол-гол-гол-гол. Великий Хозяин!

— Ум-мо-о-о-о-о-о. Какой он храбрый.

Оживлённые скульптуры хвалили его. Виид не упустил такой прекрасный случай.

— Все, кромсание!

Сплочённая охота!

Виверны и Ледяной Дракон стремительно ударили с неба. Жёлтый, которому не нравилось сражаться, решительно помчался вперёд, в то время как Чёрный Имуги стал бороться ещё энергичней.

Легендарный йети стал жертвой охотников.

Благодаря тяжёлой физической работе, Сила увеличилась на 1.

Упорство увеличилось на 2.

Слава увеличилась на 267.

Исследование Гор Харсел завершено на 0,2 %.

Как только исследование достигнет 100 %, ваши Сопротивление и Защита при сражениях с монстрами в данной области увеличатся.

Исследование также может увеличиваться посредством прохождения подземелий.

Первая охота всегда является самой трудной. При столкновениях с легендарными йети он активно использовал местность и оживлённых скульптур.

Местные йети пытались уйти и возвратиться в свои пещеры.

Неожиданно оказалось, что они боятся высоты и не могут продемонстрировать все свои навыки в этой местности. Они также были слабы в длительных сражениях, так как у них медленно восстанавливалось здоровье.

Но они были сильны физически и обладали более крупным телом по сравнению с обычными монстрами. Они могли со страшной скоростью бросаться глыбами льда и скрываться в снегу.

— Это немного отличается от информации, полученной от Тёмных Геймеров. Их характеристики и методы нападения делают их по крайней мере на две позиции выше других высокоуровневых монстров. Что ж, по крайней мере, на них выгодно охотиться.

Он всегда допускал определенную степень неточности любой информации.

После того, как с ними сразится больше игроков, будет добавлена дополнительная информация.

— Я не могу оставить их в покое. Найдите мне ещё!

Грязный трюк был повторён вновь.

Виид исследовал Горы Харсел и забил 17 легендарных йети. Он также убивал и другие разновидности монстров и в итоге получил 6 уровней.

Монстры с уникальными особенностями, такие как легендарные йети, давали дополнительный опыт. Также после оползней он обнаруживал подземелья, открытие которых давало двойной опыт.

Благодаря этому он поднял свой уровень с 429-го до 435-го с невероятной скоростью.

Все потому, что при контакте с любым трудным противником он использовал Ваяние Времени.

Однако Виид всё равно оставался ненасытен.

— Я не должен забывать о других людях. Я могу протянуть ноги.

Бадырей был самым сильным человеком на Версальском Континенте, поэтому Виид не мог почувствовать удовлетворение, независимо от того, насколько он поднял свой уровень.

Также во время сражения он должен был с осторожностью

потреблять энергию мгновения.

Энергия, которую он накопил в качестве короля Королевства Арпен и благодаря своим приключениям, значительно сократилась. Он использовал её каждый раз, когда его жизнь находилась в опасности, поэтому у него осталось только 163 энергии мгновения.

В зависимости от ситуации, он должен был использовать Ваяние Времени, если чувствовал, что не может победить.

И всё же это было лучше, чем смерть.

Момент, когда он мог расслабиться и использовать его для победы.

— Это походит на мое настроение, быстро меняющееся при поездке на такси. Каждый проеденный километр мог бы быть потрачен на еду.

Виид смог освоиться с Ваянием Времени.

— Это определенно боевое умение. И оно бесполезно, когда дело доходит до искусства. Скульптор может получить от него прибыль, но только при использовании не по назначению.

Виид и Союн продолжали целеустремлённо охотиться в Горах Харсел.

На небольшой горе они обнаружили вулканическое озеро. Вулканический кратер сформировался давным-давно и теперь был заполнен абсолютно прозрачной водой с заросшими травой и деревьями берегами.

Дзынь!

> Вы нашли Рай Харсела.
>
> Обнаружение секретного места увеличило славу на 1380.
>
> Вы сможете получить награду, если сообщите об этом месте дворянину или королю.

Виид мгновенно разочаровался.

— Это не охотничье угодье.

Однако после дальнейшего размышления.

— Я всё же глуп. Это скрытое место ещё не изведано. Здесь могут быть разновидности трав, которые стоит сорвать.

Он тут же обыскал область и нашёл красную траву для здоровья и желтую траву для выносливости, которые можно было продать по высокой цене.

— Проверить!

> Желтая трава Харсела: расходный предмет.
>
> Должным образом выращенный качественный товар.
>
> Полезная трава для повышения выносливости.

Основываясь на познаниях в травах, эта трава сумеет повысить выносливость даже пожилого человека.

Может быть продана по высокой цене.

Красная трава Харсела: расходный предмет.

Невозможно установить стоимость для торговли.

Трава, помогающая в исцелении ран.

Выжмите сок и выпейте для заживления ранений.

Положительные свойства включают также увеличение максимального здоровья.

— Я сорвал куш!

Это были чрезвычайно редкие травы, которые росли более 10 лет. Травы такого качества росли только в глубоких подземельях или в скрытых локациях, поэтому их было трудно найти и назначить им цену.

Здесь их было довольно много. Место, куда не ступала нога человека, оказалось золотой жилой!

— Ху-ху-ху, продав эту жёлтую траву на рынке… Нет, я должен сохранить её для использования в будущем.

Виид посмотрел на Союн, опустившую свои ноги в воду.

Он сохранял её совсем не для себя! Это всё было для неё!

До сих пор она оказывала ему большую помощь, поэтому эти травы можно было бы использовать для того, чтобы когда-нибудь подарить ей.

Из кабельного телевидения и случайных фильмов он узнал о годовщинах.

— Что ж, я многого не знаю об отношениях.

Виид сложил желтую траву в свой рюкзак. В зависимости от его познаний в травяных лекарствах, её обработка может повысить эффективность.

— Было бы здорово продать её… Что ж, ничего не поделаешь.

У Виида был характер, как у волка.

В этот момент что-то маленькое начало размахивать крыльями прямо перед носом Виида.

— Ты…

— Привет. Привет. Привет. Я рада тебя видеть.

Перед ним была озорная фея.

Виид ответил немного с беспокойством.

— Привет, я тоже рад тебя видеть. А ты кто?

— Плохо, плохо. Ты забыл. Мерзкий человек. В таком случае, я выкину тебя посреди океана!

Виид стал рыться в своих воспоминаниях.

Феи были маленькими, поэтому их было трудно отличить

друг от друга. Но он уверенно сделал вид, что знаком с ней.

— Подожди минутку, я вспомнил. Я узнаю тебя! Ты та, кто находился рядом с Королевой Фей, когда я посетил её после приключения в Джиголасе.

— Правильно. Я рада увидеть тебя снова, мой друг.

Союн услышала, что Виид с кем-то говорит, и приблизилась.

— Привет. Какая маленькая девочка.

— Да, я такая. Ты друг моего друга. Симпатичный человек.

Фея отлетела от носа Виида и нерешительно коснулась пальцем Союн. Феям понравились красивые девушки.

Виид спросил серьёзным тоном.

— Почему ты прилетела сюда?

— Да. Точно.

— …

Виид ничего не сказал фее.

Давным-давно он получил от Королевы Фей квест! Но даже сейчас он всё ещё не прошёл его.

Его близость с феями была довольно высока, но они стали бы враждебными к нему, если бы он отказал ей.

— Королева-ним велела привести тебя.

— Хм, вот как… Я сейчас довольно занят. Это очень печально, но я не могу прийти к ней прямо сейчас.

— Да? Ничего не поделаешь… До Королевы-ним дошли слухи от духов. Разве ты не принёс кое-что для Королевы-ним?

— Что?

Голова Виида наполнилась сложными мыслями.

По квесту Королевы Фей он должен был найти предмет дракона, погибшего в муках. Чтобы пройти его, он должен был начать цепочку квестов в Лесу Красного Тростника.

Но Виид убил дракона Асолета во время квеста на финальную секретную технику ваяния и получил Зеркало Серебряного Дракона Юскеланда.

В то время он просто машинально подобрал его. Это был предмет дракона, но он никогда не задумывался над этим. В процессе выполнения одного квеста, он неосознанно выполнил другой квест.

Иногда игроки получали предметы, необходимые для квестов, из других мест, и это экономило время.

«Что ж, это шаг вперёд. Так или иначе, я его выполнил. Значит это… вот этот свёрнутый квест?»

Он закончил квест S-класса, который сам же забросил. Спина и плечи Виида гордо распрямились, будто он был политиком, которого избрали на самом деле честно.

— Фея.

— Что?

— Давай пойдём навестим твою королеву.

* * *

— Великий Дух Пустыни выбрал воина Баебучи.

— Великий Дух Пустыни выбрал воина Камчо.

— Великий Дух Пустыни выбрал воина Хеозу.

Отряд Тени Земли может продолжить квест Великого Императора Пустыни.

— Это успех.

— Потери слишком большие. Из 400 воинов только 20 человек пережили испытание. Нам будет по-настоящему трудно продвигаться дальше.

— Пока у нас есть эти 20 человек, мы ещё не потерпели неудачу.

Тени Земли закончили 9-й квест из цепочки заданий.

Они заслужили уважение и стали помощниками воинов пустыни.

— Король пустыни — это то, о чём мечтает каждый воин. Вы имеете достаточно сил, но у вас мало опыта в роли проводников для наших воинов.

— Станьте более сильными в пустыне. Однако я предупреждаю вас, что путь к королю труден. Наше племя будет радо сотрудничать с вами.

Они помогали воинам пустыни преодолевать различные испытания. Невероятно сильные воины преодолевали подземелья и убивали монстров.

Они боролись и сумели выполнить 9 квестов. Воины пустыни безрассудно кидались на монстров и не смущаясь дрались между собой.

Враждебность между племенами пустыни бесконтрольно росла.

Разведка, раскопки и исследования, удачливость и принятие правильных решений в ключевые моменты — Теням Земли удавалось преодолевать любые трудности.

Тем не менее, воины пустыни гибли или получали серьёзные увечья, в то время как квест всё продолжался.

Воин Борс. Воин с редкой силой, храбростью и интеллектом. Тени Земли считали его наиболее вероятным кандидатом на выполнение квеста, но он попал в ловушку вместе с ещё 340 воинами пустыни и не смог оправиться от ран.

— Было честью идти по пути Великого Императора. Моё племя… Пожалуйста, не говорите им об этом недостойном последнем моменте моей жизни.

Борс погиб.

К счастью, это не уменьшило морального духа воинов пустыни.

— Конкурент мёртв. Это хорошая новость.

— Ку-ку-ку. Он наверняка совершил какую-нибудь глупость. Я, Баебучи, стану королем.

— Жертва Борса не была напрасна, поскольку я, Камчо, снова сделаю пустыню процветающей землёй.

— Борс не колебался бы, если бы я, Хеозу, оказался в таком же положении. Но я чувствую позор, видя его жертву. Путь Великого Императора требует удачи, а не трусости.

Тени Земли беспокоились, наблюдая за воинами пустыни.

Тот, кто достигнет конца квеста, станет правителем этой области. Правитель с сердцем злодея мог навредить континенту.

— У воинов удивительный темп роста.

— Я думаю, что из-за особенностей пустыни они становятся более сильными.

— У воинов, которые очищали подземелья вместе с Виидом, темп роста был в 3–4 раза выше.

— Эти люди действительно преуспеют в квесте?

— Мы им в принципе даже не нужны в качестве проводников.

Воины пустыни постоянно бросали вызов пути Великого Императора.

Как минимум 40 000 человек шли по этому пути.

Племена пустыни, которые не уважали Теней Земли, блуждали по ней словно стаи волков.

Виид проявил беспрецедентную силу. Его наследство и реликвии остались в пустыне. Это было трудно, но воины пустыни продолжали отыскивать его следы. Легенды о Великом Императоре Виде заставляли кровь в жилах воинов вскипать.

Дзынь!

> Верблюд пустыни.
>
> Вам была передана легенда о верблюде, способном бежать быстрее ветра.
>
> В воюющем периоде Великий Император ездил на Двугорбом Верблюде.
>
> После того, как Великий Император Виид удалился от мира, Двугорбый Верблюд возвратился к себе на родину в пустыню.
>
> Его приручение станет большой поддержкой.

Уровень трудности: S.

Награда: Двугорбый Верблюд.

Ограничение квеста: В пустыне осталось только 34 верблюда, ведущих свой род от Двугорбого Верблюда.

Сердца участников отряда Тени Земли загорелись после подобной новости.

Они были счастливы уже от одной мысли о выполнении этого квеста.

* * *

— Хм-м, невероятно жарко.

Пятый Меч и ученики пребывали под горячим солнцем пустыни.

Погибнув в войне против Империи Хэйвен, они поняли свои слабые места.

— Позорно, что я убил всего лишь 50 рыцарей!

— Я был слишком слаб и смог позаботиться только о 1000 солдат. Я буду нести этот позор до конца жизни.

— Вы не должны стыдиться. Я тот, у кого хватило сил убить лишь 60 магов. Я не достоин меча.

Ученики чувствовали сожаление, когда размышляли над своими слабыми местами. Они намеревались защищать Королевство Арпен, но сумели убить в общей сложности только 160 000 человек.

Каждый из них убил чуть больше 300 врагов.

Рыцари Муксабаля пошли на тяжелый штурм, но не преуспели в прорыве сквозь пехоту Империи Хэйвен.

Они оказались в лагере северных игроков. Их мгновенно уничтожали, если они отставали от расположения противника. Они помчались вместе и становились лёгкими целями для дальних атак.

Это было тяжёлое сражение, когда они смешались с вражескими рыцарями и солдатами.

Иногда они пользовались тем, что враги делали короткий перерыв. Они грабили фургоны с военными припасами и заботились о некоторых лучниках.

Большинство из них погибло, но нанесло огромный ущерб, получив боевые достижения и славу.

Вклад Первого Меча, инструкторов и учеников был большим.

Третий Меч, добившийся наибольших успехов, вызывал у других ревность. Поэтому 230 Мечей отправились в южную

пустыню, чтобы сделать себя сильнее.

326-й Меч возвратился после разговора с несколькими жителями и сказал Пятому Мечу.

— Существует квест, связанный с правителем пустыни. Игроки могут принимать его в городе.

— В чём его суть?

— Помочь воинам пустыни стать наследником Великого Императора.

— Женщины также участвуют?

— Нет. Участвуют только мужчины.

— Хух. Ничего сложного. Давайте просто пойдём убивать дальше.

— Да. Правильно.

Пятый Меч и другие Мечи решили не брать этот квест. Они не хотели участвовать, раз там не было никаких женщин!

Тогда 80-й Меч сказал.

— 326-й Меч, ты сказал, что квест требует ведения за собой воинов пустыни?

— Да, сонбэ[1]. Я слышал, что условия суровы, и они действительно упорно сражаются.

— Так разве это не будет легко?

— А?

— Разве они не послушаются, если мы изобьём их?

— Ох, существует и такой путь.

Жёсткие и храбрые воины пустыни были всего лишь простыми людьми для Мечей. Для них это было плёвым делом. Можно было решить проблему, просто избив воинов пустыни.

— И монстры там не сложные. Мы делаем ту же самую работу каждый день. Просто схватим их и изобьём.

Пятый Меч кивнул, услышав это.

— Что ж, это имеет смысл.

— Это лёгкий способ. Мы воспользовались головой.

Пятый Меч вспомнил далёкое прошлое.

— Мастер-ним однажды сказал мне. В то время как другие используют голову, мы должны напрягать силу наших мышц.

— Он говорил подобные слова и нам. Другие люди могут использовать хитрость, но у нас есть мускулы.

Любые их проблемы решались с помощью мышц! Их мышцы, покрытые сетью кровеносных сосудов, заставляли других людей становиться добрыми по отношению к ним.

— Давайте сделаем этот квест. Мы изобьём их всех.

— Да!

Пятый Меч и ученики запоздало решили принять участие в квесте Великого Императора.

Глава 3. Квест дракона

На северных территориях Империи Хэйвен были роскошные территории для развития.

Четверть северного континента.

Строительство дорог и зданий было основной работой деревень.

Среди 1000 северных лордов Робин был тем, кто выделился особенно сильно. Робин за короткое время вложил огромное количество наличных.

Огромные инвестиции в Деревню Арс.

Деревня Арс, находящаяся на оккупированной территории Империи Хэйвен!

Жители оккупированных территорий беспокоятся о будущем.

Из-за известности Империи Хэйвен они волнуются по поводу новых правителей. Но волнение уменьшено, поскольку новый лорд инвестировал в деревню много денег.

За 4 месяца наблюдается 60 %-е увеличение производительности.

Границы деревни расширились.

Темп прироста населения увеличился.

В зависимости от направленности Деревни Арс, должны быть немедленно построены следующие сооружения.

Таверна: Улучшает налоговые поступления, удовлетворяет жителей и увеличивает их численность.

Но оказывает отрицательное воздействие на безопасность.

Гостиница: Служит местом отдыха для путешественников.

Большое количество путешественников сделает деревню более оживлённой.

Банк Лорда: Может выдавать займы и принимать вклады.

Способствует развитию торговли и является основой развития торговцев.

В будущем может принести большую прибыль, но

также может привести к большим убыткам.

Мастерская Драгметаллов: Специализируется на золотых и серебряных украшениях.

В зависимости от навыков и технологии, может приносить большой доход.

Может выдавать квесты на поиск уникальных драгоценностей.

Полиция: Благодаря охране зажиточных граждан и предупреждению преступности, улучшит безопасность деревни.

Создаст рядовой деревенский патруль и позволит заключать преступников в тюрьму.

Гильдия наёмников: Уничтожает монстров вокруг деревни и взимает стандартную комиссию.

Требует определённого количества налогов, но при успешном выполнении заданий увеличивает безопасность и репутацию деревни.

Жильё низкого класса: Обеспечивает жильём множество военных беженцев.

Они не будут жить вдоль главных дорог.

Как только городская застройка увеличится, могут быть построены более продвинутые здания. Налоговая ставка, политика и бюджет деревни будут определять здания, которые можно построить.

— Ху-ху, безопасность бесполезна при текущей ситуации. Демонтировать полицию.

Вы уверены, что хотите демонтировать полицию?

Жителям это может не понравиться.

Бюджет деревни будет экономить 140 золотых ежемесячно.

— Это не нечто грандиозное, поэтому оно мне не нужно.

Лояльность жителей уменьшилась.

Появилась небольшая неприязнь к лорду.

— Жильё низкого класса также не нужно. В долгосрочной перспективе оно просто съест огромную территорию города. Разрушить жильё низкого класса.

Вы уверены, что хотите разрушить жильё низкого класса?

Жители будут сопротивляться этому.

В процессе разрушения могут появиться жертвы.

Расширение деревни замедлится, а приток иммигрантов снизится.

— Разрушить его.

Лорд приказал, чтобы армия разрушила жильё низкого класса.

Если не контролировать армию, могут начаться грабежи и поджоги.

Робин заменил его другими зданиями.

Армия была размещена в крепости, а жителям почти бесплатно были предоставлены кирпичные здания.

— Вы слышали о деревне? Там совсем нет голода, а ещё там чисто и низкие налоги. Если вы хотите завести семью, то можете поселиться в доме. Дальнейшее объяснение ещё необходимо?

— Вы не должны волноваться о безопасности. У Лорда-нима имеется 2000 солдат регулярной армии. Конечно, этого может оказаться недостаточно, чтобы предотвратить нападение монстров, но он также может мгновенно нанять 5000 наёмников.

— Там имеется множество интересных мест. Рабочие места? Ежедневная заработная плата высока. Многие граждане будут заняты строительством на следующие несколько лет. Размер нашей деревни… У жителей уходит 30 минут, чтобы добежать до рынка. В центре имеется множество пустырей, но со временем они застроятся. Это не будет проблемой.

Деревню Арс вполне можно было назвать раем для жителей. Зарегистрированные жители могли бесплатно пользоваться общественными услугами, и имели собственное жильё. Там были учебные центры, здания для лечения болезней и бесчисленное количество святынь.

Жителям платили по 400 золотых каждый раз, когда они рожали ребёнка. Каждая семья иммигрантов также снабжалась 300 золотыми.

Уровень рождаемости в Деревне Арс был огромен, кроме того у ворот толпилась длинная очередь из людей, пришедших из соседних деревень.

Жители оккупированных Империей Хэйвен областей не могли возвратиться в Королевство Арпен. Но они могли свободно передвигаться в пределах Империи Хэйвен, и помчались к самой приемлемой деревне — Деревне Арс.

Робин был уверен в успешном развитии деревни.

«Неважно сколько денег я потратил, это только первые дни. Необходимо 6 месяцев для того, чтобы всё стабилизовалось. Эта деревня станет самым крупным городом на севере Империи Хэйвен, и её статус будет поддерживаться постоянно посещающими это место торговцами и гражданами».

Налоговые поступления за 1-й месяц составили 17 000 золотых. А его расходы составили 16 миллионов золотых!

Он не занимался вычислениями, но благодаря такому вкладу превращение в город должно было уже вот-вот произойти.

Население уже превысило 30 000, а скорость развития обогнала скорость развития Моры в её первые дни.

Конечно, в то время север был опасен, но Деревня Арс в настоящее время всё равно испытывала великолепный рост.

«Политики, которым не нужны никакие налоги, постоянно привлекают к себе внимание. Как только Деревня Арс станет достаточно большой, она сможет получить от Империи Хэйвен независимость. В будущем она станет Королевством Арс. И я стану известен как Король Робин».

Робин продолжал инвестировать огромные деньги в развитие деревни.

* * *

Лорд Дайна из Замка Эвалук.

Беспорядки, произошедшие в области Каламор, не затронули её территорию.

— Стать мятежниками для организации восстания против лорда? Иди-ка ты нахер. Исчезни прежде, чем я сообщу о тебе солдатам!

— Неблагодарный ублюдок. Мы живём подобным образом только благодаря нашему Лорду-ниму.

— Поддержать Королевство Каламор? Империю Хэйвен? Я не разбираюсь в подобных вещах. Я просто стараюсь жить расслаблено и удобно. А о всяких трудностях пускай заботятся рыцари.

Замок Эвалук находился на бывшей территории области Каламор.

Как только Дайна стала лордом, она сразу снизила налоги.

Большинство лордов Империи Хэйвен назначали высокие налоги и присваивали их себе. Они делали это ради собственной выгоды, а также давали взятки, чтобы приобрести более лучшую территорию.

Дайна жила скромной жизнью, поэтому она снизила налоги и развивала Замок Эвалук.

— Лорд-ним, пришёл лучший торговец королевства, не хотите купить у него товар?

— Какова сегодня цена на нефрит?

— В настоящее время он идёт по самой низкой цене прошлого года. Торговец продаёт его по 1000 золотых за штуку. Этот нефрит хорошего качества, поэтому лучше купить 20…

— Я куплю 40. И позже продайте его по 1500 золотых.

Советы по магическим исследованиям, боевым заклинаниям и другим областям знаний. Лорд должен был оценивать и покупать различные материалы у торговцев, чтобы потом продавать их по более высокой цене.

Рынок процветал благодаря посещающим замок торговцам, а также здесь процветала уникальная культура. Жители и игроки бродили по улицам и площадям.

— Хиллия-ним, я не видела тебя почти месяц.

— Лорд Дайна-ним, приветствую. Я пришла сюда, потому что какие-то бандиты ограбили мою повозку.

— Ох… Ты направляешься в свободный город Сомрен?

— Да. Но на данный момент я просто хочу торговать едой где-нибудь поблизости.

— Город Сомрен не так уж далеко… Может отправить с тобой нескольких офицеров?

— Серьёзно? Да, пожалуйста.

У неё были отличные отношения с торговцами. Большинство торговцев бродили по деревням и городам, и было важно поддерживать с ними отношения. Это требовалось для покупки и продажи товаров.

— Эти здания обветшали.

— Мы должны построить новые?

— Так как для этого понадобится много денег… достаточно просто отреставрировать внутренние помещения. Исправьте все неудобства, которые делают жителей несчастными. Наймите уличных художников, чтобы раскрасить наружные стены. Возможно, жители захотят запечатлеть на них своих любимых героев?

— Да, жители предпочли бы увидеть на них своего Лорда-нима.

Империя в основном стремилась к экономической и военной мощи. Но традиции и культура Королевства Каламор сохранялись неизменными, поэтому жители были очень благодарны Дайне.

Высокая лояльность жителей и активная торговля товарами стабилизировали и повысили репутацию области.

Квалифицированные кузнецы, портные, шахтёры и прочие работники были привлечены стабильной жизнью Замка Эвалук и мигрировали сюда.

Игроки также чувствовали себя в этом месте комфортно. Здесь не было никаких беспорядков, и жители были счастливы. Игроки предпочли подобную приятную атмосферу вместо того, чтобы испытывать негатив.

Из-за политики Империи Хэйвен здесь всё ещё существовали ограничения на охоту и квесты, но Замок Эвалук стал базой для развития игроков.

Замок Эвалук стал ключевой областью, где собирались игроки.

Самая быстроразвивающаяся область на Центральном Континенте. Даже несмотря на беспорядки в Империи Хэйвен, у Замка Эвалук оставалась сильная внутренняя экономика.

Дайна иногда уходила из города в экспедиции вместе с солдатами.

— Капитан Карлсон.

— Я!

— Я собираюсь уничтожить очередную группу монстров и возвращусь не ранее субботы. Не теряйте меня, я ухожу всего на одну ночь.

— Есть, Лорд-ним!

Дайна носилась по подземельям и горам вместе с солдатами и рыцарями. Лорд охотился почти каждый день.

Естественно, её уровень соответствовал уровню элитных воинов.

* * *

Фея повела Виида туда, где отдыхала Королева Фей.

«Я могу получить самую высокую награду. Я выбрал бы оружие. Ежедневное использование Красной Звезды слишком ограничено».

Его голова была заполнена сложными вычислениями. Квест завершился успехом и теперь он мог получить предметы, которые получится продать.

«Я наблюдаю падение цен в последнее время… Что ж, у товаров высокого уровня всё равно сохраняется высокая стоимость. Будет неплохо, если я получу доспехи, тогда я смогу их продать. Будет хорошо даже если я получу доспехи, которые не смогу носить».

Виид покосился на фею и спокойно снял Божественные

Доспехи Рыцаря. Это были доспехи, сделанные из гелия и святой силы богов.

У них были хорошие свойства, поэтому он вряд ли получил бы доспехи лучше. Его доспехи изменялись в зависимости от подземелья или охотничьего угодья.

— Омо-о-о-о, Хозяин снял свои доспехи.

— Гол-гол-гол, это подозрительно.

Жёлтый и Золотой Человек отреагировали мгновенно.

«Жадность к деньгам».

Союн догадалась о намерениях Виида, но ничего не сказала.

Они направились к соседней горной цепи. После прохождения леса эльфов и деревни гномов они прибыли ко входу в подземелье.

Встречающие их Феи засуетились.

— Поздно. Поздно.

— Мешкающие люди. Люди действительно не следят за временем.

— Гнев Королевы будет велик. Куа-ру-рук. Люди могут закончить тем, что умрут.

— Им стоит порезать глотки огромным ножом, а затем послать прямиком в ад!

— …

Феи были недовольны долгим ожиданием.

Вииду были знакомы подобные чувства. Он испытывал тоже самое, когда ему задерживали выплату за доставку молока и газет.

Феи были действительно сердиты, а не шутили.

Виид вместе с Союн и оживлёнными скульптурами вошёл в подземелье, чтобы встретиться с Королевой Фей.

* * *

Убежище Тенейдон.

Место среди древних скал и деревьев, покрытое травой и имеющее водоём.

По человеческим меркам это был просто небольшой пруд, но феи считали его озером.

Это место людям не так уж легко было посетить, сюда обычно приглашали только гномов и эльфов.

Среди игроков было несколько тех, кто получил квест на исследование этого подземелья.

Например, один игрок, начавший игру в Крепости Варго, и чьё видео получило известность.

Вибулло был всего лишь игроком 14-го уровня.

Он не обладал навыками какого-нибудь конкретного класса и упорно трудился на работе с неполной занятостью, чтобы заработать денег.

— Доставщик еды, курьер? Да, я буду через минуту.

— Мыть посуду… Нет проблем. Никаких. Я приступлю немедленно.

— Я сложу полную поленницу дров за 2 серебряных монеты. Не хотите нанять меня?

Игроки в деревнях и городах часто получали работу на неполный рабочий день. Таким образом игроки могли подружиться с жителями, а заодно заработать деньги.

Люди, впервые начавшие играть в Королевскую Дорогу, понимали, что это абсолютно другой мир, и не возмущались. Приспосабливаясь к миру, они усердно трудились весь свой неполный рабочий день, чтобы получить хоть какую-то экипировку.

Вибулло в основном отрабатывал свой неполный рабочий день в ресторанах.

— Ты действительно это сделал. Я впервые вижу настолько чистую посуду. Вот тебе дополнительно 31 медяк.

— Спасибо!

Он мыл посуду и убирался на кухне и всегда перевыполнял условия квеста. Он не мог брать длительные квесты из-за своей загруженности на работе в реальности. Ему приходилось отклонять такие предложения, как доставка писем.

Ресторанная посуда, прошедшая через его руки, становилась настолько блестящей, что сияла как драгоценности.

> Вы получили титул «Посудомойщик».
>
> Мыть посуду настолько идеально, при этом не разбивая её, является нелегкой задачей.
>
> Независимо от того, насколько грязна и вонюча порученная вам посуда, она будет радовать непревзойдённой чистотой.
>
> Слава увеличилась на 14.

Ему удавалось отработать сразу в нескольких местах за день.

Только оттого, что он мыл посуду, у него накопилось большое количество славы и близости с жителями.

При этом он всё ещё оставался без класса и имел 14-й уровень.

Внезапно Вибулло получил любезное приглашение от Королевы Фей.

Сообщение: Приглашение от Королевы Фей.

Ха-ха-ха-ха!

Новость о том, что он получил приглашение от Королевы Фей, привлекла к нему огромное внимание.

Многие игроки не верили ему, поэтому он выложил видео.

— Ох-х-х-х-х. Джекпот.

— Как эксперт Королевской Дороги, я не мог и предположить, что может выпасть подобный квест. Разве он до сих пор не безработный? Видимо, он соответствует каким-то условиям.

— Это нелепо. Тенейдон обычно не встречается с теми, кто не обладает высокой славой. Феи разборчивы и не рассылают приглашения кому попало!

— Тебе нужна помощь в походе до подземелья? Я сейчас в Крепости Варго и могу прямо сейчас сопроводить тебя в подземелье.

— Я помогу бесплатно.

Многие любопытные игроки собрались у подземелья, чтобы посмотреть, как Вибулло встречается с Королевой Фей.

Естественно, телестанции тоже наблюдали за этим квестом. Это приобретало крупный масштаб!

У Вибулло были большие ожидания от встречи с Королевой Тенейдон.

— Я здесь, чтобы увидеть священную Королеву Фей.

Вибулло величественно поднёс руку к груди и поклонился.

— Чем я могу помочь? Моих навыков может быть недостаточно, но, независимо от этого, я приложу все усилия. Даже если я буду сбит, я встану и брошу вызов снова.

Он пришёл с намерением оказать ей полное содействие.

Возможность стать новым героем Версальского Континента! Это была великая мечта любого мужчины. Большинство школьников в последнее время мечтали стать лордами крупнейших городов или убийцами драконов.

— Человек, ты же любишь убираться?

— А? Конечно…

— Это подземелье слишком грязное. Я дам тебе 3 золотых, если ты приберёшься здесь.

— Прибраться?

— Пожалуйста, сделай это как можно быстрее. Если ты управишься достаточно быстро, то получишь дополнительные 2 золотых.

Квест по уборке сложности F класса!

Тенейдон предлагала ему деньги за уборку большого подземелья.

После этого над Вибулло ещё долго смеялись на форумах, но позже он стал довольно хорошим авантюристом.

Он стал получать от фей хорошую информацию по низкой цене.

Если авантюристы находились в тупике, ломая голову над очередной загадкой, феи могли дать им правильные или ложные подсказки.

Кроме того, феи могли спасти их жизнь при помощи телепортации, если они откуда-нибудь падали.

Конечно, шансы подобного были невелики, но было несколько случаев, когда люди падали в открытый океан или в лаву.

Виид уже видел это место прежде и направился прямиком к королеве.

Точно так же, как и в прошлый раз, Тенейдон сидела на гигантском корне дерева.

— Человек, подойди ко мне.

Виид почтительно поприветствовал её, встав на одно колено.

— Королева-ним, вы, должно быть, сильно страдали. Я пришёл с сувениром дракона.

— Ты вернулся слишком поздно. К этому времени моя боль стала настолько сильной, что ей трудно сопротивляться.

Крыло Тенейдон, затронутое проклятием дракона, дрожало.

Виид покачал головой.

— У меня нет оправданий тому, что я опоздал, но мир очень сложно устроен. Я должен был победить Церковь Эмбиню, а престарелый скульптор учил меня новой технике… Со мной произошло множество событий.

— Довольно. Я не хочу слышать ни о чём другом. Я хочу увидеть сувенир дракона, который ты добыл.

— Он здесь.

Виид вытащил Зеркало Серебряного Дракона Юскеланда.

За исключением Красной Звезды, это был единственный связанный с драконом предмет, которым он обладал.

Красная Звезда была реликвией, но это был украденный предмет, поэтому Виид использовал его тайно.

— Ты действительно принёс его. Несмотря на нужду… найти реликвию дракона очень трудно в наше время. Я не смогла ничего найти и уже хотела послать исследователей в полярные области. Удивительно.

Королева Фей Тенейдон восхищена вами.
Слава увеличилась на 2698.

— Это действительно та самая вещь, которую ищет Королева-ним?

— Это не именно та самая вещь, но… я не могу отрицать, что

это сувенир Ратуаса.

У Виида было много опасений по поводу зеркала Юскеланда.

«Что это, чёрт возьми, такое?»

Это был предмет, который он протащил сквозь время и пространство, но он так и не смог понять, насколько он важен.

— Проверить!

Блокирование магией дракона.

Проверка потерпела неудачу.

Проверка провалилась даже после того, как он попробовал ещё несколько раз!

Если ему не хватало Знания, то проверка не срабатывала независимо от того, сколько раз он пробовал.

От отправил Манауэ перерыть библиотеку Моры, но тот не смог найти о зеркале никакой информации.

На Версальском Континенте в логовах драконов находились настолько ценные сокровища, что люди даже не знали об их существовании.

«У него может быть несколько великолепных свойств, но его передача также может быть верным решением. Так или иначе, хорошо, что я могу использовать его в своих интересах для завершения квеста».

Выполнение 3-х квестов одновременно!

Квест профессии можно было закончить отдельно, но более эффективно было закончить его, одновременно охотясь и выполняя другие квесты. Он мог пройти длинный квест Тенейдон, не тратя впустую кучу времени и не испытывая никаких страданий.

После некоторых раздумий Виид отдал его.

— Вот оно.

Дзынь!

Зеркало Серебряного Дракона Юскеланда было передано.

Проклятие дракона снято.

Нельзя утверждать наверняка, но, возможно, это подсказка, связанная с Ратиасом из Леса Красного Тростника.

В любом случае, нет никаких сомнений, что это гигантский прыжок в приключении.

Вы приобрели опыт.

Слава увеличилась на 121.

Королева Фей Тенейдон счастлива, вы получаете 1

энергию мгновения.

Это был квест сложности С класса, поэтому его опыт не увеличился даже на 1 %.

Виид в настоящее время был на 435-м уровне.

Дзынь! Дзынь! Дзынь!

Квест Следы человека был завершён.
Квест Старый друг дракона был завершён.
Квест Белые кости остались позади был завершён.
Квест Монстр, подчиняющий корпуса был завершён.
Квест Спасение Элементалей был завершён.
Квест Родной город человека был завершён.
Квест Неудача и Грусть был завершён.
Квест Обширные поиски был завершён.
Квест Возвращение реликвии дракона был завершён.

— Ке-е-еок!

После того, как Виид передавал зеркало Юскеланда, на него обрушился целый поток завершённых квестов.

Даже одни только названия квестов вызывали в нём дрожь.

«Названия довольно суровы. Я сэкономил по крайней мере 6 месяцев работы. Использование умения ориентирования и обязательное нахождение специальных материалов заняло бы время».

Это была бонусная награда за то время, что он потратил на квест на финальную секретную технику ваяния.

Огромное число квестов, связанных с Тенейдон, было внезапно выполнено.

«Что, если бы я не получил этот предмет после убийства Дракона Хаоса… или если бы я посчитал, что не смогу использовать его и выкинул бы его перед возвращением в настоящее время?»

Простые размышления о рискованных моментах заставили его грудь похолодеть.

Но когда перед ним высветилось следующее окно сообщения, на лице Виида появилась улыбка.

Дзынь!

Вы получили большое количество опыта, завершив цепочку квестов.
Уровень повысился.
Уровень повысился.
Уровень повысился.
Слава увеличилась на 22 981.

Вы выполнили квесты Версальского Континента.

Энергия момента увеличилась на 61.

Близость с расой фей увеличилась на 64.

Они почувствуют к вам симпатию и будут резвиться вокруг.

Иногда феи будут следовать за вами со своей непрерывной болтовнёй.

Ветер будет приносить вам сплетни от фей. Вы будете обеспечены ценными знаниями.

Естественно, иногда феи будут лгать…

Вознаграждение за все квесты!

— Ку-хе-хе-хе!

Уголки рта Виида растянулись настолько широко, что возникло ощущение, будто они собираются порваться.

Он не получил от Королевы Фей дорогих доспехов или меча, но он был более чем удовлетворён.

«Отличное вознаграждение».

Благодаря этим квестам его уровень и слава повысились.

Виид не стремился заработать много очков Славы, но от этого было много преимуществ. Он стал знаменитостью, поэтому жители и наёмные гильдии легко давали ему квесты.

Он был счастлив от получения дополнительной награды.

Кроме того, Виид был королём Королевства Арпен. Король, преуспевающий в трудных и опасных приключениях, повышал славу государства и лояльность жителей.

Зарабатывание Славы путём непрерывного выполнения квестов могло снова заставить весь континент гудеть от упоминания имени Виида.

Тем временем Тенейдон продолжила разговор.

— Хоть я и ждала долгое время, ты сделал мне большое одолжение. Я никогда не встречала лучшего авантюриста среди людей, чем ты.

— Я благодарен за ваши слова, Ваше Величество!

После того, как Виид получил награду, она стала более дружелюбной к нему.

Несмотря на то, что она всё ещё ворчала, ситуация изменилась в лучшую сторону.

— Я думаю, я должна дать тебе что-нибудь в качестве награды… У фей не так уж много вещей.

— Н-неужели?

Уголки рта Виида задрожали.

— Тебе покажут Фонтан Фей.

— Я когда-то уже слышал истории про Фонтан Фей.

Виид стал отчаянно копаться в своих воспоминаниях.

Фонтан Фей!

Он определенно был уверен, что уже где-то слышал о нём раньше.

«Именно там. Многие упоминали о нём, и он был в содержании квеста».

Он забывал математику и иностранные языки, но хранил в памяти выгодные воспоминания.

Время в качестве правителя пустыни.

Он приехал на Двугорбом Верблюде в деревню рядом с оазисом и услышал о Фонтане Фей от мудрецов.

— Существует легенда об источнике воды в пустыне. Где-то в этих краях находится Фонтан Фей… К сожалению, этот источник находится в пустыне не материально, и я полагаю, что он находится в другом мире — там, где живут феи. Питьё этой воды сделает тело моложе и поможет выздоровлению от болезни и устранению усталости. Подобная магия… Вы верите в неё?

Это было во время его правления пустыней по квесту на финальную секретную технику ваяния. Виид выполнял все второстепенные квесты в воюющем периоде, поэтому его слава и уровень были высоки.

Ответ Виида был прост.

— Заткнитесь. Не мелите чепуху.

После этого он прогнал мудрецов.

Виид вспомнил тот случай и заговорил с Тенейдон.

— Я слышал о Фонтане Фей. Разве он находится не в мире фей?

Феи могли пересекать время и пространство, чтобы попасть в мир, где разрешено было находиться только им.

— Удивительно. Очень немногие люди знают о нём. Как авантюрист, ты действительно велик. Во скольких же местах ты побывал?

Виид подумал.

«Я ещё побывал не везде, где хотелось бы».

— Фонтан Фей связан с волшебным местом. Его вода наполнена жизнью и придаёт людям невероятную силу. Феи рождаются из этой воды, поэтому она своего рода наша родина.

— Значит, это уникальное место, которое не видел ни один человек.

— Это не так. Ты превосходный авантюрист, но у фей есть очень хороший друг.

— Кто это?

— Он малоизвестен среди людей, но Петров — художник с великими навыками.

— Петров.

Виид слышал это имя.

Художник, который часто вызывал шум на форумах. Он обвинялся в рисовании обличающих Гильдию Гермес картин на стенах крепостей. Его картины были наполнены причудливым воображением и фантастическим мастерством, поэтому его часто сравнивали с Виидом.

«Мой конкурент уже посетил это место».

— В качестве награды ты будешь препровождён к Фонтану Фей.

— А у вас нет каких-нибудь драгоценностей или других товаров?

— Жадность людей действительно не имеет границ. Феям не нравятся блестящие вещи. Вместо этого находящиеся здесь феи отведут тебя к фонтану.

— С-спасибо.

Виид был сильно разочарован.

«По крайней мере, я пока не потерпел убытков».

У него было такое чувство, будто вознаграждение несколько не соответствует сложности квеста, но Виид пока не узнал эффектов от фонтана фей.

Среди них могло оказаться постоянное увеличение его характеристик, что в долгосрочной перспективе привело бы к более хорошим преимуществам, нежели меч или доспехи.

Самой большой слабостью Виида была его низкая выносливость, впрочем, увеличение Знания и Мудрости также было бы ему полезно.

«И это будет полезно в большом сражении».

Виид вспомнил свою охоту с использованием Ваяния Времени.

«У темпов роста моего силы есть свои пределы. Мне нужно усиленно охотиться».

Если бы он стал уделять охоте больше времени, то его уровень рос бы в 5–6 раз быстрее.

Сравнивая себя с Бадыреем и другими игроками, Виид ощущал, что это будет нелегко.

«Я должен качать свой уровень, даже если никогда не столкнусь лицом к лицу с этими парнями. В большом сражении я неизбежно буду вынужден использовать Оживление Скульптур и Воскрешение Скульптур».

Гильдия Гермес монополизировала все хорошие квесты и охотничьи угодья на Центральном Континенте. Гильдия также

могла использовать в своих интересах свежайшую информацию, а также поддержку в изучении умений и в экипировке.

У Гильдии Гермес имелись наилучшие условия, поэтому её участники качались быстрее, чем обычные игроки. Порой мир был действительно несправедлив.

Виид искал ответ на вопрос о том, как он может прокачаться быстрее игроков Центрального Континента.

Подземелья Центрального Континента! Из тех подземелий можно было получить увеличение различных характеристик и экипировку. Виид ещё не проходил подземелья на Центральном Континенте, поэтому их прохождение всё ещё могло его усилить.

Благодаря тому, что Гильдия Гермес сейчас была занята проблемой появляющихся мятежников, он мог быстро очистить несколько подземелий. Тем самым получить опыт с монстров и достижения от прохождения подземелья.

Конечно, ему пришлось бы прибегнуть к некоторым хитрым уловкам, чтобы избежать обнаружения. Его скорость должна была стать столь же быстрой, как подбирание денег с земли!

Способности Виида соответствовали его славе, но он не мог позволить себе столкнуться с большим количеством народа.

Мятежники нападали на деревни и города Империи Хэйвен.

Виид уже боролся против полного состава престижной гильдии на Континенте Магии. При необходимости он мог воспользоваться способностями некроманта.

После превращения в лича в его распоряжении был полный набор экипировки и магия Бархана.

Тёмное Правило, Смертельная Аура, Абсолютная Магическая Защита!

Также у него имелся Дьявольский Шлем Монтуса, дающий владельцу великую силу.

Нежить пировала бы словно огромная стая ворон! Зомби появлялись бы из-под земли и присоединялись к призракам, привидениям, Рыцарям Смерти и Рыцарям Рока. Лич-командир в ветхих одеждах и с длинным посохом в руках.

Это было то, о чём мечтали все люди, выбравшие путь некроманта.

Пришествие Бога Войны!

«Это будет идеальное зрелище. Вызов бедствия и призыв нежити. Это будет действительно весело. Теперь, когда мои отношения с Гильдией Гермес ухудшились и стали необратимы, я должен найти эффективный способ напасть первым».

Виид немного поразмышлял и придумал кое-что стоящее.

Было слишком рискованно убивать лидеров Гильдии Гермес на Центральном Континенте из-за их количества.

Враги были повсюду, поэтому он не мог противостоять им в одиночку. А в случае опасности убежать было бы нелегко.

«Нужно уподобиться Богу Войны с Континента Магии. Есть много способов преодолеть разницу между нами…»

Тогда он постепенно уничтожил бы Гильдию Гермес.

«Жизнь — длинная и тонкая материя. Ум-м, а хорошие идеи остаются хорошими идеями…»

В это время Тенейдон сказала ему.

— Зеркало, которое ты принёс нам, слишком тяжело для переноски его феями.

— А?

Это было обычное зеркало точно такого же размера, как тело феи.

— Болтающиеся концы должны быть связаны. Пожалуйста, возврати это зеркало Ратуасу.

Дзынь!

Логово Ратуаса.

Драконам не нравятся те, кто посещает их логово без разрешения.

Также там присутствует множество монстров и элитных охранников.

Доставьте это зеркало лично дракону Ратуасу.

Если вам очень повезёт, то Ратуас не отнимет вашу жизнь.

Если вы выживете, то это будет прекрасным началом карьеры в качестве авантюриста, но мудрый человек знает, что для начала нужно хорошенько снарядить свой рюкзак.

Уровень сложности: Невозможно проверить.

Ограничения квеста: Верность Королеве Фей Тенейдон.

Остальные условия невозможно проверить.

— Ку-у-ук!

Виид хотел отказаться, но колебался, поскольку это был последний шаг в цепочке квестов.

«Будет хорошо, если я смогу его пройти. Вознаграждения от финальных квестов обычно являются наилучшими. И какой риск может быть от возвращения какого-то зеркала?»

Он пришел к подобному заключению из-за своей жадности.

«Но мне нужно думать о своей жизни. Я должен отречься от своей жадности».

Виид открыл рот.

— Королева-ним, это слишком сложно для меня. Мне ещё

нужно сделать много вещей, поэтому попросите кого-нибудь другого…

— Я уверена, что ты сможешь преуспеть в чём угодно из того, о чём мы тебя просим.

Вы приняли квест!

Отсутствие выбора!

— Ты обладаешь благородным духом и сильным чувством ответственности, поэтому я не могу передать эту задачу ни одному другому авантюристу. Ты станешь великим.

— К-конечно.

Поскольку он был вынужден принять этот квест, в его голове заметались мысли.

Зеркало, проплыв по воздуху, возвратилось к нему.

Вы снова получили Зеркало Серебряного Дракона Юскеланда.

Он проверил статус предмета.

Зеркало Юскеланда.

Прочность: 80/80.

Зеркало, которое показывает образы Юскеланда.

Предмет изготовлен из уникальной «чешуи».

Его владелец может использовать уникальный эффект серебряного дракона.

Ограничения: 1000 уровень.

Минимум 2000 Мудрости и Силы.

Свойства: Привлекательность +122.

Достоинство +20.

Существует 31 %-й шанс отражения любой атаки и магического проклятия.

Существует небольшая вероятность отражения магии два раза подряд.

В зеркале отображаются образы серебряного дракона Юскеланда.

Независимо от того, где вы находитесь, вы можете отыскать их в зеркале один раз в день.

Большинство приближающихся врагов будет отражено в зеркале.

В нём может проявиться как сильный враг-одиночка, так и многочисленные отряды врагов.

Со временем метка ослабнет, и спустя неделю образы внутри будут стёрты.

Это был удивительный предмет. Его магия была ничем иным, как чудом.

«Это невероятно. И нечто подобное я должен отдать».

Ограничения были настолько высоки, что он не мог воспользоваться им даже с учётом его умения кузнеца.

Умение кузнеца сейчас находилось у Виида на 2-м продвинутом уровне! Но несмотря на то, что ограничения были снижены на 48 %, предмет всё равно оставался непригодным.

— Я понимаю, что ты занят, но моя просьба не займёт слишком много времени. Я хочу, чтобы ты разобрался с этим в течение 30 дней.

Дзынь!

> Для квеста Посылка для Ратуаса был назначен лимит времени.
>
> Если вы не выполните его в течение 30 дней, квест будет провален.

Глава 4. Мир фей

После принятия квеста Виид думал о различных уловках.

«Если я подожду 30 дней, то квест будет провален. Мои слава и близость могут упасть, но это не будет проблемой».

Но это если не учитывать характер квеста, заключающийся в доставке.

Его отношения с Тенейдон могут ухудшиться, но ярость дракона Ратуаса может быть куда опаснее, если он не доставит ему посылку.

В случае провала данного квеста штрафы могут быть слишком велики.

Из-за квеста, связанного с драконом, он чувствовал головокружение.

«Дракон может освободить монстров из зеркала, чтобы поймать меня… или я могу раскрыть ему своё собственное местоположение. Учитывая сложность квеста, дракон вполне может сам найти меня и прилететь».

Существо более опасное, чем Гильдия Гермес!

Другие могли восхищаться прекрасным видом дракона, но под угрозой была его жизнь!

«Ох, я не знаю. Буду беспокоиться, когда придёт время действовать».

Позднее он всё равно принял бы решение.

«Но квест на доставку. Это мне знакомо».

Разум Виида заполнился воспоминаниями о работе курьером на полставки.

«Это было головной болью. Настоящий ад наяву».

Это была работа, благодаря которой он смог быстро заработать денег на Чхусок[2]. Тогда он вновь убедился в жестокости этого мира.

«Я скорее умру, чем снова возьмусь за такую работу!»

Разноска молока и газет по утрам после того случая больше не казалась ему такой уж сложной.

Работа в курьерской компании часто требовала доставки яблок и груш. Работа курьером также требовала от него знаний в эксплуатации техники Южной Кореи.

Среди доставляемого были микроволновые печи, духовки, колонки, электрические плиты, посудомоечные машины, соковыжималки, фены, компьютеры, принтеры, сканеры, ковры с подогревом, биде, а также такие крупные вещи, как телевизоры, холодильники и мебель.

Люди также заказывали курьером лыжное обмундирование,

клюшки для гольфа, палатки, рыболовные снасти, горные велосипеды и детские коляски.

Южная Корея доставляла значительное количество товаров с помощью курьеров. Были даже коробки, заполненные книгами и минеральной водой! Рис, яблоки, груши, апельсины, сушёная хурма, капуста и другие сельскохозяйственные продукты — это был ад!

«Угх».

Виид схватился за голову. Худшие воспоминания всплыли в его памяти, когда он подумал об этом квесте.

Ради получения денег, будучи временным работником, он продолжал работать курьером от Чхусока до Нового года по лунному календарю[3].

С тех пор он испытывал психологическое давление каждый раз, когда думал о работе курьером. Простой вид квадратной коробки заставлял его руки и живот болеть.

Ему следовало забыть об этом ради душевного равновесия. Тем не менее, он показал бы сильную устойчивость в случае, если бы пришлось испытать нечто подобное в будущем.

Но в любом случае он предпочёл бы потратить всю ночь на сражение с Гильдией Гермес, нежели вновь очутиться в шкуре курьера.

«Да, та жизнь уже в прошлом. Гильдия Гермес, я использую любые грязные приёмы, чтобы раздавить вас».

Вне зависимости от риска, он продолжил бы играть на Центральном Континенте!

«Гильдия Гермес, я устрою вам ад».

Виид настроился на борьбу и был полон решимости контратаковать врагов на Центральном континенте. План блицкрига под названием Бог Войны.

Это не было импровизацией, поскольку он некоторое время его обдумывал.

Тенейдон взмахнула крыльями и сказала.

— Как наиболее надёжного человека-авантюриста, я благодарю тебя за согласие. Это не так уж сложно, поэтому я надеюсь, что ты преуспеешь.

— Я понимаю. А теперь я бы хотел увидеть Фонтан Фей.

— Фея тебя проводит.

Виид последовал за феей и подошёл к длинному проходу в пещере.

Союн и оживлённые скульптуры шли следом, но были блокированы феями.

— Стоять! Дальше пройти может лишь тот, кем восхищаются феи.

— Ум-мо-о-о-о-о-о.

— Гол-гол, я подожду здесь.

Жёлтый и Золотой Человек обрадовались и тут же остановились. Они испытывали неудобства каждый раз, когда шли куда-нибудь с Виидом. В частности, с ними жестоко обращались во время последней охоты, поэтому они хотели отдохнуть.

Глаза Союн наполнились тревогой.

— Будь осторожен.

— Ничего не случиться. Не беспокойся и жди меня в безопасном месте.

Виид взял Союн за руку. Их лица были достаточно близко, чтобы разглядеть появившийся румянец на их щеках.

— Ты вернёшься?

— Конечно. Мы снова будем вместе.

— Но всё же…

— Верь в меня. Я вернуть через час.

Жёлтый моргнул своими большими глазами.

— Люди такие странные, омо-о-о-о.

Золотой Человек кивнул в знак согласия.

— Нужно просто подождать, гол-гол-гол.

Виид успокоил Союн и последовал за феей-проводником.

Проход уходил глубоко под землю. Крылья феи рассеяли таинственную золотую пыльцу, которая осела на землю. Потолок и стены пещеры начали светиться.

— Не стоит тревожиться. Не останавливайся и иди вперёд.

Вежливо сказала фея.

Её голос эхом отражался в пещере.

— Мы должны спускаться глубоко под землю?

— Нет. Чтобы попасть в Мир Фей, не имеет значения куда идти.

— Тогда почему мы спускаемся?

— Разве это не твой первый раз?

Фея была полна озорства.

Тогда Виид ступил на золотую пыльцу. Холодный бриз коснулся его лица.

Па-ак!

Появился яркий свет, и он оказался в месте, наполненном зеленью и фонтанами.

— Ум-м.

Яркое и мистическое место. Небеса здесь были заполнены бесконечным количеством радуг и бабочек, летающих вместе с феями.

— Это… похоже на сельский сад.

Дзынь!

Вы прибыли в Мир Фей.

Новое путешествие было занесено в историю ваших приключений.

Поскольку вы человек, посетивший Мир Фей, ваша Удача увеличивается на 31.

Феи похожи на наивных маленьких детей, но они особо бдительны к любому проявлению зла.

Тот, кто приходит со злыми намерениями, подвергается серьёзному нападению.

— Так вот как живут феи.

Сказал Виид, оглядываясь вокруг.

Мирное место. Здесь находился город с различными крохотными существами, включая фей, живущих в цветах и деревьях.

Феи также присутствовали на Версальском континенте. Игроки могли начать игру в деревнях с жителями, чей род происходил от фей.

Фактически, единственными игроками, посетившими Мир Фей, были Петров и Виид.

Подружиться с феями было сложно, поэтому немногим игрокам удалось бы попасть в Мир Фей в будущем.

Отдыхающие у фонтана Феи подлетели к Вииду.

— Гость, гость.

— Стоит ли нам над ним подшутить?

— Куах, давайте устроим розыгрыш. Ослепим его и быстренько убежим.

Феи вели себя легкомысленно, но вскоре кое-что подарили Вииду.

— Наша королева благодарна тебе.

— Возьми это. С тобой должно случиться нечто хорошее.

— Друг фей — это несомненно тот, кто любит природу. Духам ты тоже должен понравиться.

Феи сделали вам подарок.

Мистический Клевер.

Если вы будете достаточно удачливы и получите 3 клевера, то съев их, вы предотвратите неудачное обстоятельство в бою.

Феи счастливы.

Вы получили 29 энергии мгновения.

— Спасибо.

Только и сказал Виид, прежде чем подойти к Фонтану Фей.

Если бы он остался их слушать, их болтовне не было бы конца.

Дзынь!

Вы обнаружили Фонтан Фей.

Новое открытие было добавлено к вашим великим приключениям.

Проницательность увеличилась на 3.

Вы можете хвастаться этим приключением в тавернах.

С теми, кто поверит вам, будет высокая близость.

Если вы сообщите, что нашли этот источник, то в качестве награды сможете получить славу и деньги.

Некоторые феи плавали в Фонтане Фей, другие просто сидели в воде или спали на ней. Кроме того, здесь были редкие волшебные существа с рожками на головах, а также феи, выглядящие подобно маленьким детям.

— Это как наблюдать за умирающими мухами.

Несмотря на ослепительные лучи солнца, искрящиеся в воде фонтана, Виид не испытывал восхищения.

Виид поостерегся трогать фей, опуская руку в воду.

— Ухх, тёплая.

Феи, резвящиеся поблизости, подняли шум.

— Ты грязный.

— Вода станет липкой.

Феи, поднявшие шум, были потрясены.

Виид зачерпнул воду ладонью и отпил её. Она была словно освежающий напиток, весь день стоявший в холодильнике!

Дзынь!

Вы испили воду из Фонтана Фей.

Фонтана, исходящего из центра мира.

Феи играются в воде, которая содержит энергию природы.

Выносливость в случае усталости будет увеличена.

Усталость уходит на 100 %.

Физическое и психическое состояние будет полностью восстановлено, как после глубокого сна.

Максимальный запас здоровья увеличивается на 13 980.

Максимальный запас маны увеличивается на 6500.

Все характеристики увеличиваются на 12.

Знание и Мудрость увеличиваются на 10.

Привлекательность увеличивается на 59.

Скорость прокачки физических навыков увеличивается на 3 %.

Близость к Природе увеличивается на 61.

Это идеально подходило для восстановления тела!

Здоровье Виида наконец перевалило за 70 000. Воин мог преодолеть эту цифру после 200 уровня, но это было чудом для творческих профессий.

Феи наблюдали за тем, как Виид делает ещё один глоток воды из фонтана.

Гулп.

Жажда полностью утолена.

Здоровье увеличилось на 5400 в течение недели.

Вода всё ещё имела некоторое влияние на его здоровье. Но максимальный эффект был получен лишь при самом первом глотке.

— Кхм.

Гулп. Гулп. Гулп. Гулп.

— Нахал. Он пьёт воду прямо ртом.

— Акх! Человек пьёт нашу воду!

— Это ещё что. Он моет в ней голову!

* * *

Бузз-бузз.

В северной, восточной и центральной частях континента среди людей велись разговоры — от жителей Замка Серабург в Королевстве Розенхайм до орков.

— Ты знаешь о феях? Они встречаются только с особыми авантюристами. В этот раз Королева Фей позвала Виида, чтобы уладить кое-какие сложные проблемы.

— Ты слышал? Виид — авантюрист, сохраняющий мир на континенте. Он очень занят, поэтому я не представляю, когда он сможет уладить проблемы фей.

— Я бы хотел поручать решение своих проблем таким невероятным людям, как Виид. Пс-с, я никому не говорил, но могу довериться такому превосходному авантюристу, как ты. Для тебя это будет несложно.

— Тск-тск, вот поэтому я и ношу с собой меч всё время. Я хочу воспитать своего ребёнка похожим на авантюриста Виида.

Конечно, мой ребёнок может и не потянуть подобного. Чтобы добиться этого, мне придётся бросить азартные игры и алкоголь.

— Чви-ик, человек Виид. Он страшен, чвик-чви-ик!

Всё игроки Версальского Континента слышали о героизме Виида.

— Разве он не стал правителем пустыни во время квеста на скульптора?

— Я об этом и говорю. А ещё он выиграл войну против Империи Хэйвен.

— Слухи о его легендарности не врут.

Игроки чувствовали зависть и ревность. У него было положение короля Королевства Арпен, а также он получал силу и славу в качестве авантюриста.

* * *

— Извини… Человек, я хочу кое-что предложить тебе. Это немного сложно. Я знаю одно место, где люди раньше хранили сокровища. Если они всё ещё там, ты можешь забрать их.

— Я не хочу.

— Я знаю множество историй, которые пробудят твоё любопытство. Ты хочешь услышать историю о герое и демоне?

— Мне это неинтересно.

— Поиграй со мной, и в это время я расскажу тебе историю. Что скажешь?

— Мне всегда нравилось играть одному.

Феи сновали вокруг Виида. Даже те феи, с которыми у него не было близости, подлетали, чтобы повеселиться.

В Мире Фей тоже существовали квесты, но он не знал здешней местности и решил поскорее уйти.

Если ему повезёт, то награда за квест по борьбе с монстрами будет высока. Однако был шанс того, что сложность вырастет до неприличия.

Его слава была очень высока, поэтому он должен был быть осторожен, принимая квесты.

— Насколько огромен Мир Фей?

— Ты всё-таки решил поиграть с нами? Он намного больше человеческого!

— Ум-м, вы знаете о Королевстве Арпен?

— Я знаю! Там много нищих.

— Ваш мир больше этого королевства?

— В 10 миллионов раз? Нет. Он больше в 100 миллиардов раз!

— …

Виид счёл это несколько сомнительным. Любой бы воспринял подобное заявление скептически.

К тому же, феи часто врали.

— Сколько здесь гор?

— Приблизительно 100? Нет, 200?

— Дурочка! Больше 500!

— А озёр?

— Их должно быть 50.

— Правильно, правильно.

— А рек?

— Около 20?

— Нет. Их 5.

Преувеличение размеров Мира Фей по сравнению с континентом было очевидным враньём.

Но структура Мира Фей была схожа с континентом.

«Я должен был сразу понять, что не стоит спрашивать фей».

Виид стоял в лесу и мог видеть необычайно высокие горные цепи вдалеке.

— У меня будет ещё много возможностей прийти сюда и узнать об этих квестах подробнее. Что ж, здесь также могут быть хорошие охотничьи угодья.

Этот мир был населён мирными феями, поэтому здесь не могло быть большого количества мест для охоты. Но существовала вероятность того, что где-то здесь скрывались различные существа.

Трофеи, прячущиеся от чужих глаз!

— Хм-м, пора возвращаться в мой родной мир.

Виид развернулся, чтобы уйти.

— Не уходи, не уходи.

— Присоединяйся к нам. Разве ты не хочешь повеселиться?

Феи пытались его остановить, но он игнорировал их.

— Я не могу просто уйти, раз уж оказался здесь. Нужно набрать немного воды в память об этом событии.

Виид достал из рюкзака фляжки для воды и набрал большое количество воды из фонтана. Таинственная вода, наполненная энергией, заполнила деревянные фляги.

— Нужно посмотреть. Проверить!

> Вода из Фонтана Фей.
>
> Вода, содержащая в себе силы природы.
>
> Вода увеличит Мудрость и Выносливость людей, эльфов, фей, гномов и прочих рас, а также растений и животных, нуждающихся в этом.

— Это в качестве памятного сувенира. Я должен набрать немного больше.

Виид до краёв наполнил 5 фляг.

— Вы только посмотрите на него.

— Будет лучше, если человек побыстрее уйдёт.

— Как это произошло? Уровень воды в фонтане явно уменьшился!

Потрясённые феи подняли шум.

Фактически, вода поступала из центра фонтана, поэтому её уровень не упал ни на дюйм.

Но через некоторое время феи перестали шуметь. Они были настолько шокированы, что их глаза повылезали из орбит.

— О мой бог.

— Этот человек… только что…

— Он выкапывает грязь и обжигает её. Что это?

— Я видела подобное. Такие вещи люди называют кувшинами.

Чтобы хорошенько запомнить это событие, Виид создавал кувшины прямо на месте.

* * *

Союн и оживлённые скульптуры ожидали возвращения Виида.

— Это не какое-то серьёзное мероприятие.

— Ум-мо-о-о-о-о-о. Он не способен умереть. Этот человек крепче, чем моя шкура.

Бахаморг выразился коротко.

— Этот человек не слабак.

Прежде чем Виид возвратился, прошло значительное количество времени.

В руках он нёс два огромных кувшина.

— Ты в порядке?

— Да. Я кое-что принёс.

Черпая воду из фонтана, Виид не оставил у фей хорошего впечатления о себе и их близость понизилась.

— Этот человек…

— Я хочу, чтобы больше ни один человек не приходил в Мир Фей. Большое количество людей станет проблемой.

Феи обругали его за то, что он забрал воду из фонтана.

Виид был в затруднительном положении. Если бы он забрал ещё немного, то феи стали бы враждебны по отношению к нему.

Но когда он вернулся в свой мир, появилось окно сообщения.

Дзынь!

Наполняющая энергией вода из фонтана покинула Мир Фей.

Эффекты воды из фонтана уменьшились.

Виид издал глубокий вздох.

— Хэй, не может быть.

Из-за её уникальных эффектов, он планировал продать её по высокой стоимости! Но эта вода обладала полноценными эффектами только в Мире Фей.

Вид осмотрел флягу.

— Проверить!

Вода из Фонтана Фей.

Фонтана, исходящего из центра мира.

Концентрированная энергия природы быстро рассеивается.

Текущая концентрация: 54 %.

— Она словно скоропортящаяся еда.

В зависимости от концентрации, она давала различные эффекты и по-разному увеличивала Выносливость.

Виид протянул флягу Союн.

— Открывай и пей. Это драгоценная вода из Мира Фей.

— Спасибо.

Союн откинула волосы назад и отпила воду.

— Насколько она эффективна?

— Она увеличила моё максимальное здоровье на 2300. И все мои характеристики на 1.

— Что ж, эффекты существенно ниже, чем в Мире Фей, но по крайней мере они не вредят телу.

— …

Клинические испытания были закончены!

Виид также поделился водой из фонтана с оживлёнными скульптурами. Конечно, Союн была важна, но оживлённые скульптуры были ценнее. Если бы оживлённые скульптуры погибли, это был бы конец.

— Я дам им одну фляжку, а остальное продам.

Виид дал воду 47 оживлённым скульптурам.

Затем он послал шёпот Манауэ, чтобы продать воду из фонтана.

— Хороший товар, увеличивающий максимальное здоровье, ману, а также характеристики.

— Ех! Сколько?

— Прямо сейчас её хватит на 30 человек.

— Она действительно эффективна?

— Она подобна питьевой воде, благословенной паладином. Эффекты со временем снижаются, поэтому нужно поторопиться.

— Я немедленно сообщу народу. Кстати, история успешного приключения Виида-нима распространилась по всем деревням. Мои поздравления.

— Ху-ху-ху.

Секретные и быстрые переговоры.

Учитывая природу торговли, на поиск покупателей на рынке и продажу по высокой цене ушло бы много времени.

Однако Манауэ использовал свои связи для продажи непосредственно высокоуровневым игрокам, которые могли себе это позволить.

И в течение часа было получено более 2 миллионов золотых. Польза от фонтана фей была велика, но ничего нельзя было поделать с уменьшающимися эффектами.

— В любом случае, для воды подобного качества сделка была довольно хороша.

Виид остался доволен, когда подсчитал полученные деньги.

На встречу с драконом у него был целый месяц, поэтому он мог не идти туда прямо сейчас. Виид задумался, куда ему пойти теперь.

— Я отправлюсь на Центральный Континент.

Территория Империи Хэйвен. Он собрался устроить там беспорядки.

Когда он начал обдумывать различные неприятности, которые можно там устроить, у его утомлённого мозга открылось второе дыхание.

Глава 5. День нападения

Виид прибыл в замок Формос, который находился на бывшей территории Королевства Туллен.

Он хотел разведать местную обстановку, поэтому не взял с собой Союн и оживлённых скульптур.

— Здесь всё ещё много людей.

Множество игроков, жителей и торговцев проходили через ворота. В прошлом году многие новички стали начинать игру на севере.

Но несмотря на это, население Центрального Континента не сильно сократилось. С самого запуска Королевской Дороги люди стабильно начинали игру на Центральном Континенте.

Они были налогоплательщиками, которых он не мог проигнорировать!

— Как жаль, что этот замок не находится в Королевстве Арпен. Но действительность такова, что я всё равно бы уже потерял эту территорию.

Виид пошёл в сторону входящих и выходящих из ворот людей. Но тут солдаты армии Империи Хэйвен преградили ему путь копьями.

«Только не говорите мне…»

Внутренне воскликнул Виид.

«Они признали во мне короля Королевства Арпен».

Игроки Гильдии Гермес, болтающие перед воротами, повернули к нему головы.

«Они заметили».

Его известность возросла посредством телепередач и множества великих приключений. Не считая Бадырея, Виид был самым узнаваемым человеком в игре.

«Я был слишком жаден, когда решил пойти на территорию Гильдии Гермес в одиночку, даже не используя Скульптурную Трансформацию».

Виид заозирался в поисках пути к бегству.

И тут один из солдат заговорил.

— Плата за вход в замок.

— Что?

— 2 золотых в неделю.

— …

Пока он не носил Божественные Доспехи Рыцаря и не держал в руках Красную Звезду, мелькающие по телевидению, люди не узнавали его.

Например, его обычная физиономия была отличным

камуфляжем! Выделяющиеся особенности, такие как привлекательность или величие, нельзя было заметить у Виида.

У него была типичная внешность грузчика из магазина или курьера. Виид на мгновение потерял дар речи, а потом заговорил.

— Извините, но мне положена скидка…

— Нет.

Солдат, охраняющий ворота, был NPC. Виид приблизился и прошептал ему на ухо.

— Между прочим, я известный авантюрист. Мое положение довольно высоко.

— Если вы не оплатите проход, допуск вам будет запрещён.

— Мне только на один денёк.

— Никаких исключений.

Виид нехотя передал 2 золотых.

«Гильдия Гермес, я убью вас!»

* * *

Замок Формос являлся главным транспортным узлом старого союза свободных городов и был окружен Горами Хейнеф.

Так называемые первосортные края, забитые подземельями, делали его отличнейшей областью для охоты.

Здесь было так много монстров и подземелий, что высокоуровневые игроки буквально стекались в эту область для добычи золота и трофеев.

— Мятежники захватили деревню возле Замка Банран.

— Война, война. Где герои, которые могут спасти нас от этой бесконечной войны?

Виид бродил по замку и слушал разговоры жителей.

Он мог оценить общественные настроения даже без непосредственного разговора с жителями. В зависимости от склонности жителей, появлялись многочисленные квесты повстанцев.

Виид вошёл в продуктовый магазин и заговорил с владельцем.

— У вас много хороших товаров. Бизнес процветает?

— Знаете, уже хуже. После того, как закончилась война, появилось обилие продуктов, но теперь я не имею хорошего спроса, и мой бизнес находится в опасности.

— Многие люди ненавидят Империю Хэйвен?

— Похоже на то. Не то что во времена Королевства Туллен… ш-ш-ш! Не говорите никому, что я это сказал. Ходит множество разговоров, осуждающих Империю Хэйвен. В подобные времена

нужно особенно заботиться о самом себе.

Виид также попытался заговорить с пожилым человеком на улице.

— Дедушка, я хочу расспросить вас об Империи Хэйвен.

— Не спрашивай меня ни о чём. Я ничего не вижу и не слышу. В этом мире лучше всего жить, ничего не видя и не слыша. Если бы я был моложе, я бы боролся. Но сейчас я просто бессильный старик, ждущий своей смерти.

Он даже разговаривал с беспризорными детьми.

— Эй, ребята, кем вы хотите стать, когда вырастете?

— Пройти тяжёлые тренировки с мечом, а затем… организовать восстание!

Обстановка без сомнений была на грани!

«Мятежники восстанут, и Гильдия Гермес пострадает… Это именно то, о чём я думал».

Виид убедился, что информация с форумов и телепередач была верна. Стиль правления Империи Хэйвен угнетал жителей, поэтому их лояльность снизилась до предела и начались беспорядки. Ситуация в империи стала нестабильной и вызвала всплеск восстаний.

Фактически, у Королевства Туллен была сложная структура правления. После того, как Гильдия Чёрного Льва была побеждена, Гильдия Беден стала править здешним народом. Гильдия Беден управляла Королевством Туллен, но сама находилась под контролем Гильдии Гермес.

Значительная часть их доходов шла в Гильдию Гермес, поэтому они сильно обложили жителей и игроков налогами. Это вызвало сильную негативную реакцию на территории Королевства Туллен.

Королевство Каламор также пострадало от правления империи и в нём были серьезные проблемы с мятежниками.

«Жадная Гильдия Гермес не должна была прибывать на север сразу после завоевания Центрального Континента. Почему они так поспешили? Неужели их животы настолько разболелись во время наблюдения за моим прохождением квеста на финальную секретную технику ваяния? Это то, что происходит, когда человек оказывается слишком жаден. Теперь их территории пребывают в подобном положении».

Их основы были потрясены, но военные силы Империи Хэйвен всё ещё оставались на высоте.

— Гильдия Беден получает поддержку Гильдии Гермес по подавлению мятежников.

— Вот как? Осуществляются ли какие-нибудь контрмеры против Гильдии Чёрного Льва?

— Разделение? Они зашли сзади и контратаковали одновременно с группой с фронта.

Он даже слышал последние новости от игроков в тавернах.

— Оказывается, в Замке Порос размещены 30 000 воинов. Что ж, кто бы ни занимал замок, ко мне это не имеет никакого отношения.

Повсюду были разговоры о мятежниках в крупнейших городах и замках.

— По замку ходит несколько сотен игроков Гильдии Гермес?

Виид немного осмотрел замок. Игроки Гильдии Беден и Гильдии Гермес ходили здесь с важным видом.

Игроки были возле ворот, в магазинах и в зданиях, но высчитывать их количество не было никакой необходимости. Не было никакой надобности в знании общего количества людей, ведь он собирался устроить крупный инцидент.

Игроки Гильдии Гермес были опытны в бою. И здесь повсюду были высокоуровневые игроки. С одной стороны, это было символом их хорошей сплочённости, но одновременно с этим они становились идеальной добычей.

— Где их больше всего?

Рядом с Замком Формос находилось одно очень популярное подземелье под названием Золотой Рудник.

Там были умеренно сильные монстры, но это было хорошо известное место, так как оно являлось одним из 5 лучших золотых рудников Центрального Континента.

Игроки могли бороться с подземными монстрами, получая при этом большое количество золота. Новички, верящие в удачу, также брали свои кирки и шли в это подземелье.

— Здесь повсюду еда. Получается, я могу пойти и получить её?

Виид пошёл вперёд лёгким шагом.

Но последствия от этого должны были стать тяжёлыми.

* * *

Подземелье Золотой Рудник.

Лучший золотой рудник континента.

Если вы хотите охотиться или добывать руду в этом месте, вы должны заплатить за вход.

Плата за вход: 10 золотых в день для шахтёров.

250 золотых в день для боевых профессий.

Особые условия: 10 %-я скидка для групп, состоящих из более чем 12 человек, а также для тех, кто задержится здесь дольше,

чем на неделю.

Если трофеи подземелья и добытое золото превысят 25 %, будет взята дополнительная плата.

Половину платы за вход нужно оплатить на выходе.

Империя Хэйвен.

— Это сильно.

Виид посмотрел на объявление у входа и сделал некоторые вычисления.

Близ Замка Формос находились многие популярные подземелья континента.

Не учитывая шахтёров, один представитель боевой профессии платит 250 золотых. Если в день проходит 1000 посетителей, в итоге набирается 250 000 золотых. Через месяц сумма составляет 7,5 миллионов, и это, не считая золота от шахтёров и части добытых трофеев.

— Я завидую!

По всему телу Виида пробежали мурашки.

«С одного подземелья можно получить 10 миллионов золотых».

Это была астрономическая сумма.

«Только с одного. А возле Замка Формос находятся десятки популярных локаций».

Входная плата подземелья покрывала все инвестиции на содержание подземелья и эксплуатационные расходы.

Собранные деньги использовались для усиления вооруженных сил и сильнейших игроков гильдии.

— Это проклятое прогнившее общество!

У Виида сильно испортилось настроение. Он чувствовал себя паршиво из-за того, что не мог съесть всё это сам.

Народ поддерживал Виида и Королевство Арпен. Север считали раем, и это было причиной того, почему люди были готовы сообща бороться против Гильдии Гермес.

Живот Виида заболел, будто он съел испорченного цыплёнка.

Как бы усугубляя положение, перед подземельем Золотой Рудник стояла длинная колонна людей.

— Профессия монах. Моя вторичная профессия открывает мне доступ к простой целебной магии. Однако я не хочу, чтобы вы пострадали, и готов вступить в группу с представителем профессии священника.

— Паладин 390-го уровня, ищу группу среднего размера — 3 человека. Вы должны охотиться как минимум неделю.

— Шаман, имеющий второе имя «Более быстрый, чем Белка-летяга». Я не буду произносить долгих речей. Я вступлю в первую

же группу, сделавшую мне предложение!

Подземелье было очень популярно, поэтому люди сразу находили себе группы в городе и в замке. Либо они находили товарищей прямо у входа.

Здесь также был небольшой уголок для торговцев, которым продавали трофеи и товары, который был больше похож на небольшой рынок.

Если у группы был оптимальный состав для подземелья Золотой Рудник, то они получали возможность добыть большое количество трофеев.

Вот почему игроки старались получать приглашения от групп.

— Священники, подходите быстрее!

— Сюда, сюда. Это последний раз, когда мы охотимся! На этот раз вы получите ещё больше трофеев!

Игроков с профессией священник буквально заваливали групповыми приглашениями. Существовала большая вероятность смерти, поэтому группы хотели, чтобы один или два священника повышали их выживаемость.

Иногда игроки видели членов Гильдии Гермес и Гильдии Беден, входящих внутрь. Они носили лучшие доспехи и подъезжали на лошадях, источая внушительный вид, когда входили в подземелье.

Величественные завоеватели Центрального Континента.

Виид немного постоял, дожидаясь прибытия Союн и Бахаморга.

— Ты долго ждал?

— Нет. Вы быстро добрались.

Союн выглядела симпатичной, даже когда носила маску! Он мог лишь слышать её голос, но она производила незабываемое впечатление. Он любил даже запах её волос.

Бахаморг гордо расправил свои плечи.

Воин-Варвар. Высокий человек с выпирающими мышцами. Обычно он производил подавляющее впечатление.

Люди у входа в подземелье смотрели на него, но не могли определить его уровень по экипировке.

Бахаморг был 562-го уровня. Среди оживлённых скульптур Золотая Птица имела более высокий уровень, но Бахаморг был более силён как боевая единица.

— Сюда?

— Да.

— Я разнесу их всех.

— Правильно. Не позволяй никому остановить нас.

Виид, Союн и Бахаморг вошли в подземелье Золотой Рудник.

Вы вошли в подземелье Золотой Рудник.

Некогда бывший основным источником доходов Королевской Семьи Туллен, поскольку из него добывалось много золота.

Однако из-за человеческой жадности произошёл несчастный случай, в результате которого здесь оказались в ловушке шахтёр и вся его семья.

Из-под земли стали подниматься злые духи, и Королевская Семья была вынуждена закрыть уровень.

Поэтому большое количество золота так и осталось не добыто.

Если вы спуститесь до самого нижнего этажа подземелья, то обнаружите золото и злых духов.

— 3 человека. Вы знаете о плате за вход? Оплатите её заранее.

Внутри находились 2 игрока Гильдии Гермес и 20 рыцарей, собирающие плату за вход в подземелье.

«Действительно, Гильдия Беден не назначена на сбор денег. Гильдия Гермес реально осторожна».

Имена Дерульда и Чуги были красного цвета.

Это значило, что недавно они убивали игроков. Было не редкостью увидеть убийц среди членов Гильдии Беден и Гильдии Гермес.

В прошлом люди с отметкой убийцы боялись входить в города из-за стражников. Но теперь люди с меткой убийцы разгуливали по Империи Хэйвен, гордясь этим, словно медалью.

Сурунг!

Виид вытащил свой меч.

Демонический Меч!

Меч 440-го уровня с хорошим уроном и балансом. Благодаря его свойствам, с ним было довольно удобно охотиться на монстров.

Игроки Гильдии Гермес рассмеялись, когда Виид, Союн и Бахаморг приблизились к ним.

— Новички? Каждый день сюда забредает несколько человек, у которых ещё молоко на губах не обсохло.

— Это потому, что подземелье Золотой Рудник популярно. Но только 3 человека? Разве они не слышали слухов о сложности этого места? Что ж, если они погибнут, это никак не отразится на нашем бизнесе.

Виид носил экипировку примерно 300-го уровня, поэтому они решили, что он намного слабее. Они даже не насторожились при виде его оружия.

Виид взмахнул Демоническим Мечом.

— Куик!

Он ударил Дерульда из Гильдии Гермес. От сильного удара Демонического Меча Дерульд отлетел на землю.

— Что за глупости они творят? Разве эти люди не знают, насколько ужасен этот мир?

— Они хотят умереть вместо того, чтобы оплатить входную плату!

Виид продвигался вперёд и быстро размахивал своим мечом. После поломки щита он не дал противнику шанса напасть или применить защитные навыки.

Па-ба-ба-бак!

Убийца Дерульд был убит.

Дерульд, любящий убивать слабых, погиб.

Слава увеличилась на 296.

От жителей соседних деревень можно получить вознаграждение.

Близость с жителями Замка Формос увеличится.

Чуги закричал.

— Измена!

Из-за того, что Гильдия Гермес завоевала Королевство Туллен, он решил, что это измена.

Но Чуги потерял всё своё здоровье от рук Бахаморга.

Основным требованием к игрокам Гильдии Гермес был минимум 400-й уровень. Однако Виид перед этим использовал Разрушение Скульптуры и увеличил свою характеристику Силы.

Было естественно, что он разбирался с ничего не подозревающими противниками за несколько ударов, в то время как Бахаморгу вообще не требовалось использовать специальные навыки.

— Нет, эти люди!

— Отомстим за капитанов.

— Измена против империи!

Осталось 20 рыцарей.

Рыцари Замка Формос запоздало вытащили свои мечи. Бахаморг издал громкий рёв.

— Дураки, вы все падёте!

Боевой клич!

Воин Бахаморг издал боевой клич.

Здоровье всех союзников во время сражения

увеличивается в 2,5 раза.

Защитные навыки союзников увеличиваются в 3 раза.

Страх, источаемый монстрами, будет игнорироваться.

Решимость врага снижается наполовину.

Урон увеличивается на 39 %.

Внушающее страх умение воина.

— Сокрушительный Ветер!

Бахаморг вбежал в гущу рыцарей и стал размахивать топором.

— Этого не может быть. Бахаморг забрал мою долю.

— Я возьму этого!

К тому времени, когда Виид и Союн убили по 1 рыцарю каждый, Бахаморг уже позаботился обо всех остальных.

Рыцари Замка Формос просто погибли от нескольких атак широкого радиуса действия.

— Ах.

— Э-э-э-э, что это? Это какой-то абсурд.

Охотничий отряд, зашедший в подземелье следом за ними, застыл с распахнутыми ртами.

Этот инцидент не мог закончиться просто так. Кто-то посмел бросить вызов Гильдии Беден и Гильдии Гермес в Королевстве Туллен!

Виид закончил сражение и начал обыскивать трупы.

— Шейный щиток рыцаря. Популярный предмет для людей от 430-го уровня. Далее… Ху-ху-ху.

У Виида на лице была счастливая улыбка. Он получил огромные 58 000 золотых в качестве добычи. Огромная сумма, собранная благодаря плате за вход.

— Блестящее начало. И их выручка находится на уровне выручки автозаправочной станции! Бахаморг.

— Вы звали меня.

— Пора собирать деньги.

Виид, Бахаморг и Союн побежали вглубь подземелья. Это был бизнес, поэтому он не мог играть у поверхности.

Отряд, который стал свидетелем этого шокирующего зрелища, всё ещё не мог пошелохнуться.

— Разве они не были очень сильными?

— Всё произошло слишком быстро, так что я не смог ничего должным образом разглядеть.

В этот момент зашла новая группа.

— Что это? Почему здесь нет ни одного рыцаря?

— Здесь что, нет никакой платы за вход?

* * *

Крупный инцидент в подземелье Золотой Рудник!

Он начался с самого входа.

Гильдия Беден монополизировала отличное место для охоты в подземелье. Им устроили засаду 3 человека и все они погибли.

— Куак, такая огромная сила…

— Не упустите воина. Он умопомрачительно силен!

Обнаружились лишь 3 человека. Они шли, не потрудившись даже скрыть звук своих шагов.

Члены Гильдии Беден даже не посмотрели в их сторону.

Это было всеобщее правило, что никому не разрешилось вмешиваться в охоту Гильдии Гермес на Центральном Континенте. На членов Гильдии Беден в Королевстве Туллен также распространялось это правило.

Вот почему они не были готовы, когда прямо к ним подошли люди с обнажённым оружием. Они принадлежали к Гильдии Беден и обладали полной уверенностью в своих навыках. Они считали, что другие игроки будут слишком бояться возмездия, чтобы принимать хоть какие-то меры.

Но Виид дал им понять, что подобная жизнь закончилась.

Спустя лишь 10 минут были уничтожены четыре охотничьих отряда Гильдии Беден и Гильдии Гермес.

— Куа-а-а-а-ах!

— Серьёзно? Не боится?

Игроки, которые видели их охоту на Гильдию Гермес, были удивлены.

— Ух-х, на кого нам ещё напасть?

Виид оценил игроков.

Он мгновенно вычислил цену и уровень экипировки, надетой на игроков.

— Хм-м, обычные люди. Я жажду их, но… я не должен их трогать.

Виид, Союн и Бахаморг быстро закончили свою работу и продолжили движение. Местность в этом подземелье была сложной, но он запомнил её. Он шёл по лучшим местам, чтобы охотиться на отряды гильдий.

— Бахаморг, маги.

— Понял.

Повторение внезапных нападений. Большинство групп начинали паниковать после того, как умирал их маг, и легко

гибли.

Бахаморг был достаточно силен, чтобы держаться в узком подземелье! Виид и Союн быстро убивали игроков Гильдии Гермес.

Не было трудно разбираться с отрядами игроков Гильдии Гермес по одиночке. В большинстве отрядов были уравновешенны атака и защита, они состояли из священников, магов и рыцарей для максимальной эффективности в охоте.

Виид не бросался в прямые столкновения. Он сосредотачивал всеобщую атаку на одном человеке, следом переходя на следующего, пока вся структура группы не разрушалась. Структура сотрясалась от смелых нападений.

— Они на удивление не знают, как сражаться. Они похожи на растения, выращенные в теплице.

Несмотря на успехи Гильдии Гермес в войне, их охотничьи отряды не знали, как действовать в случае засады.

Через 15 минут по подземелью Золотой Рудник начали распространяться слухи.

— На Гильдию Беден и Гильдию Гермес ведётся охота!

Игроки-охотники Гильдии Гермес также услышали эти новости.

— Кто эти парни? Кажется, это наглая провокация от Гильдии Чёрного Льва.

— Как нелепо. В этой области нет мятежников. Эта область принадлежит нашей гильдии, неужели они думают, что останутся целы?

— Сначала избавимся от этих парней.

Охотничьи отряды Гильдии Гермес начали поиски.

Группа Виида вскоре была найдена.

— 3 человека… это и есть те самые парни?

— Среди них есть варвар. Нет сомнений, что это они.

— Ше-ешь, мы уже несём потери!

Между группой Виида и группой Гильдии Гермес вспыхнула борьба. 3 человека против 7 — условия были неравными.

Но Бахаморг прыгнул вперёд и вскоре сократил количество противников на два человека благодаря своему топору и булаве.

Виид отправил стрелы в мага и священника, в то время как Союн кинулась в яростную атаку берсерка.

Как берсерк, в сражении с игроками она могла увеличивать свои боевые возможности. Маги были слабы на близкой дистанции, и Виид легко отнял их жизни.

Лучший воин Бахаморг прорвался к оставшимся трём людям в центре! Каждый из них убил по 1–2 человека, ведь их сила и тактика были на совершенно другом уровне.

Виид был лидером и отдавал приказы Бахаморгу и Союн.

— Они заметили наше присутствие. Значит, пока сказать Гернике и Севилю, чтобы они подтянулись.

Он призвал к себе Севиля и Гернику немного раньше. Но они вошли в подземелье уже после Виида, Бахаморга и Союн. Они держались на расстоянии и следовали немного позади.

Это было сделано на случай неожиданной ситуации, но до сих пор это была односторонняя резня! Однако теперь Гильдия Гермес заметила, что их было всего трое, поэтому он приказал им присоединиться к нему.

Вскоре после этого их отыскала поисковая группа Гильдии Беден. Эта группа состояла из 3-х магов, вора, воина, священника и лучника.

В подземелье Золотой Рудник было много монстров, так что это была нормальная сбалансированная группа.

Гильдия Беден сперва вступила в разговор.

— Эй, вы, там.

— Да?

— Вы видели здесь 3-х человек? Они сражаются с нашей гильдией.

— Серьёзно?

Глаза Виида сияли.

Подобное выражение у него возникало каждый раз, когда он должен был провернуть на рынке сделку. Основы торговли можно было использовать в обществе и формировать с их помощью отношения с другими людьми.

Члены Гильдии Беден с лёгкостью купились на это.

— Я не знаю, в каком направлении они пошли от входа. Я не видел их в этом обширном подземелье.

— Значит, мы можем продолжать качаться? Тех парней рано или поздно кто-нибудь убьёт.

— Я против. Если их не убьют другие, это будет отличной возможностью показать наши навыки. Если мы будем достаточно удачливы, то сможем снять с тех парней какие-нибудь предметы.

— Давайте пойдём в охотничье угодье в той стороне. Там хорошее место.

Благодаря умению кузнеца Виид надел совершенно другие доспехи. Также в его группу вступили Севиль и Герника, поэтому состав изменился.

— Идёмте быстрее. Давайте просто проверим всё ещё раз, перед тем как вернуться к охоте.

— Мы должны что-то предпринять. Я устал от охоты, нам нужно всё внимательно осмотреть.

Группа Виида и Союн двинулась навстречу группе Гильдии

Беден. Золотой Рудник был узок, поэтому им пришлось проходить на близком расстоянии друг друга.

Виид поднёс руку к своему носу.

— Пухенг!

Сигнал к нападению.

Севиль, Герника и Бахаморг быстро убили рыцаря и воина. Виид и Союн разобрались с магами.

— Нападение!..

— Это те люди!

Это было внезапное нападение, поэтому всё закончилось быстро. Члены Гильдии Беден были убиты раньше, чем успели подготовиться к бою.

Ваш уровень повысился.

После устранения злого мага Халлина вы увеличили свою добродетель.

Честь увеличилась на 1.

Мастерство владения мечом значительно увеличилось.

— Ху-ху-ху.

Виид рассмеялся.

— На этих людях моя прокачка идёт довольно быстро.

У членов Гильдии Гермес и Гильдии Беден было высокое Бесчестье и метки убийц, поэтому их штрафы от смерти были выше.

Зато Виид получал больше опыта и трофеев. Он получил посох 400-го уровня и книгу заклинаний школы ветра. Это были роскошные товары, которые можно было продать за большое количество золота. Он убрал сокровища в рюкзак.

— Действительно замечательное охотничье угодье.

Он понял, что у Гильдии Беден и Гильдии Гермес не было подробной информации об их группе.

Рыцари погибли прежде, чем смогли связаться с союзниками. Те, кто явился, чтобы просто поглазеть, были принесены в жертву.

Но на этом этапе уже стали известны некоторые детали. Число его людей и точное описание каждой профессии. Можно было легко узнать так много всего.

— Я должен съедать их грамотно.

Если они узнают все подробности, то его значительное преимущество исчезнет.

Но ему оставалось только продолжать своё дело!

Виид истребил еще 4 группы Гильдии Беден.

Гильдия Беден и Гильдия Гермес не могли противостоять его стремительному ведению войны.

Глава 6. Чрезвычайная ситуация

У игроков Гильдии Гермес в подземелье Золотой Рудник произошла чрезвычайная ситуация.

Хапун: Кто-то охотится на нас. У нас уже большое количество жертв. Наши друзья из Гильдии Беден уже полностью уничтожены.

Чодрекер: Каждая группа должна быть готова к сражению. Не передвигайтесь беспечно. Враги определённо сильны и их предположительно от 3 до 5.

Мастер Маро: Будьте бдительны. Информации об этой группе очень мало. Если придётся вступить в бой, то действуйте от обороны и ждите подкрепление. Мы будем патрулировать подземелье и избавимся от этих людей.

Игроки 460-го уровня, находящиеся в подземелье, предупреждали друг друга по внутреннему чату Гильдии Гермес.

Внезапный инцидент, возникший в подземелье Золотой Рудник, заинтересовал многих игроков.

Иногда у небольших гильдий случались подобные неприятности, но это было чрезвычайной редкостью для Гильдии Гермес.

«Сегодня интересный день. Они собираются умереть подобно собакам. Как только гильдия обрушит на них свою месть, у них не останется желания жить дальше».

Зрители не беспокоились и просто ждали развязки.

Хапун: Ещё одна группа подверглась нападению. Постоянно будьте начеку! Мы — Гильдия Гермес. Не допустите дальнейших потерь!

Чодрекер: Они очень сильные личности. Согласно отчётам погибших, у них есть очень могучий воин-варвар, так что будьте осторожны. Не пытайтесь выиграть бой самостоятельно и ждите союзников.

Игроки Гильдии Гермес продолжали умирать в подземелье Золотой Рудник. За один час появилось более 70 трупов. Предположительно внутри находилось около 100 игроков Гильдии Гермес, которые охотились в это время в крупном и популярном подземелье Золотой Рудник.

Потери уже составили около 70 %.

В дополнение к этому, с игроком 470-го уровня Мастером

Маро, считавшимся лидером гильдии, в подземелье произошёл инцидент, в результате которого он погиб.

Как только начался бой, он доложил об этом в чат гильдии.

Мастер Маро: Я нашёл этих людей. Среди них одна женщина и один воин-варвар. Один из них держит музыкальный инструмент, словно бард, но… тут что-то подозрительное. Это чрезвычайная ситуация, так что я убью одного или двоих из них.

Мастер Маро: Сражение началось. Это действительно те самые люди. Подходите к восточной стороне на 3-м этаже подземелья.

Мастер Маро: Эти ребята, они невероятно сильны. Кажется, они превосходят тех, кто в нашей группе. 2 человека уже убиты. Остальные пока держатся.

Мастер Маро: Мы погибли.

Группа Мастера Маро была сильнейшей в подземелье Золотой Рудник. Его смерть и уничтожение группы вызвали у Гильдии Гермес сильную тревогу.

Такими темпами все их члены, находящиеся в подземелье Золотой Рудник, были бы уничтожены, поэтому был дан сигнал тревоги игрокам, находящимся снаружи.

Были мобилизованы все игроки Гильдии Гермес в окрестностях Замка Формос и подземелья. 300 высокоуровневых членов гильдии с Центрального континента были мгновенно мобилизованы.

— Хийях!

— Прочь с дороги!

Глаза простых игроков выпучивались, когда мимо них стремительно мчались люди верхом на лошадях. Но к тому времени, когда они прибыли, было уничтожено ещё две группы, а преступники исчезли.

* * *

— Это место было наполнено дураками. Это всё равно, что закопать деньги в чесночном поле и забыть об этом.

После зачистки подземелья Золотой Рудник Виид смеялся и злорадствовал.

— Центральный Континент действительно хорошее охотничье угодье.

Индивидуальные навыки игроков Гильдии Гермес были довольно сильны. Однако, когда дело доходило до боя, это была

совсем другая история.

Сил Виида, Союн, Севиля, Герники и Бахаморга оказалось достаточно, чтобы стремительно уничтожать их.

Они атаковали воинов и рыцарей, пока не появлялась брешь в обороне. Как только формирование оказывалось нарушено, те больше не могли использовать свои навыки на полную.

Присутствие Бахаморга ставило Гильдию Гермес в невыгодное положение. Его восхитительным атакам с двух рук требовалось всего 10 секунд на уничтожение врага! Он не был так же силён как Хестигер, но он вырос на поле боя.

— Это реально злачное место.

Виид смотрел на груду трофеев, полученных с подземелья Золотой рудник. Его доход составил более 2 миллионов золотых всего за один день.

— Центральный Континент — определённо то место, куда стекаются предметы и золото.

Здесь было золото, товары и экипировка минимум для 420-го уровня.

И спустя некоторое время прибыл торговец.

Виид и торговец обменялись паролями.

— Ку-хе-хе-хе-хе.

— Ухе-хе-хе-хе.

— Торговая компания Манауэ?

— Для меня честь встретиться с Виидом-нимом. Я делаю некоторую работу для Манауэ-нима.

Директор филиала торговой компании Манауэ на Центральном Континенте!

Торговая компания Манауэ распространяла свою деятельность вплоть до Центрального Континента.

Раньше она торговала и с Центральным Континентом, но это было прекращено из-за блокады севера. Несмотря на это, Манауэ тайно учредил на Центральном Континенте филиал для заработка денег.

— Вот эти вещи…

— Я получил известие от Манауэ-нима. Я с радостью возьмусь за это за 6 % от выручки.

— Хм-м, это хорошая сделка.

Виид согласился на сделку, не торгуясь. Торговая компания Манауэ была просто необходима, чтобы сбывать украденные товары на Центральном Континенте.

Кроме того, тяжёлые предметы нужно было ещё развезти по всему Центральному Континенту, и при этом не попасться Гильдии Гермес.

Торговец рассмеялся.

— Мне всё выгодно оплатят на севере. По моему методу избавление от предметов не займёт очень много времени, и у меня имеются планы по дальнейшему расширению бизнеса на Центральном Континенте.

— Замечательно. Я могу положиться на директора, которого порекомендовал сам Манауэ.

— Возможно, мы сможем заключать с вами сделки и в дальнейшем?

— К следующему вечеру ждите ещё одну сделку.

— Ху-ху-ху-ху.

— Ку-ку-кук.

Виид и торговец понимали друг друга с полуслова, несмотря на то, что они только познакомились. Острые ощущения от тайного совершения плохих вещей!

Виид первым выдвинул предложение.

— Чтобы все дальнейшие сделки проходили гладко, предлагаю зарегистрироваться в качестве друзей.

— Это честь для меня.

Имя торговца, которого он зарегистрировал в качестве друга, было «Грязные Деньги». Даже директор филиала торговой компании Манауэ на Центральном континенте оказался жаден.

В этом была огромная выгода, поэтому краденые товары продавались даже несмотря на угрозу возмездия со стороны Гильдии Гермес.

После встречи с Виидом совесть Манауэ сжалась в точку, а жадность наоборот раздулась до бесконечности.

* * *

Виид завершил сделку и направился с Бахаморгом и Союн к следующей локации.

После присоединения Герники и Севиля их группа увеличилась с 3 человек до 5.

> Вы вошли в Логово Атарога.
>
> Логово, в котором Королевская Семья Туллен хранила некоторые свои секреты.
>
> Здесь сокрыты тайны, и в этом месте часто пропадают люди.

Королевство Туллен к настоящему времени было уничтожено, но злые духи всё ещё продолжали свою миссию.

Чернокнижники, исследующие пещеру, не подвергались атакам монстров. Они могли использовать помещения этой

пещеры для изучения заклинаний и некоторой уникальной магии.

В прошлом, высокопоставленные дворяне Королевства Туллен потеряли в этой пещере своих рыцарей, стражников и магов.

Дворяне пытались поднять здесь свою устойчивость к чёрной магии и предложили свои богатства тем, кто угрожал их жизням.

Теперь их богатства можно было получить за небольшое количество Бесчестия и уменьшение характеристик. Или, в случае отказа от их богатств, они нападали.

— Я так и знал. Люди являются самыми агрессивными существами.

Для сражения с непрошеными гостями дворяне использовали чёрную магию. Те, кто одолевал их, получали очень высокую награду, Славу и боевые характеристики.

Даже если не доходить до последнего босса, победив магов, можно было заработать хорошие трофеи.

Благодаря этому можно было увеличить близость с окружающими деревнями. Тем не менее, от этого росла враждебность с рыцарями и Королевской Семьёй Королевства Туллен.

После падения Королевства Туллен, средний уровень злых духов увеличился. Это было популярное охотничье угодье, в прошлом оккупированное Гильдией Чёрного Льва, а сейчас монополизированное Гильдией Беден и Гильдией Гермес.

Цена за вход была огромна — 1000 золотых.

— Это реально курица, несущая золотые яйца.

Виид атаковал сразу же, как только игроки Гильдии Гермес потребовали оплатить вход.

— Враги!

— Те самые люди теперь здесь!

Это место было недалеко от подземелья Золотой Рудник, поэтому досюда дошли слухи о действиях Виида.

Из-за неприметной внешности Виида они не понимали, кто на них нападал.

Подземелья Золотой Рудник и Логово Атарога по умолчанию были неосвещёнными локациями. В них было сложно разглядеть очертания его лица во время боя, тем более Виид не надел Божественных Доспехов Рыцаря. Чтобы скрыть свою личность, он носил стандартную броню.

Это произошло спустя менее чем 2 часа после начала охоты в подземелье Золотой Рудник. Он мог воспользоваться Скульптурной Трансформацией, но в этом не было смысла, ведь сражение продолжалось таким же образом.

Гильдия Гермес проанализировала стиль боя Виида, поэтому

было лишь вопросом времени, когда они всё поймут.

4 сборщика входной платы из Гильдии Гермес находились в смертельной опасности.

— Я не понимаю из какой гильдии эти парни. Но сегодня я заставлю их жалеть об этой встрече до конца жизни.

— Ху-ху-ху, отдайте мне свои деньги!

Виид резал врагов без колебаний. Бог Войны с Континента Магии воскрес.

— Золото, золото.

Конечно, от Гильдии Гермес он также получал значительное количество трофеев.

Виид зачистил вход и помчался со своими товарищами вглубь логова.

Эта локация не была такой запутанной, как подземелье Золотой Рудник. Тут было лишь несколько перекрёстков, складов, лабораторий и жилых помещений для рыцарей и магов.

Они без помех уничтожали отряды Гильдии Гермес.

* * *

— Эти глупые собаки не знают, насколько ужасно переходить дорогу нашей гильдии.

— Они могут быть достаточно сильны для нанесения кратковременного ущерба, но в конце концов они умрут. Откуда, чёрт возьми, эти люди так внезапно появились?

— Возможно, это игроки из региона Туллен.

— Они, кажется, не связаны с мятежниками и Гильдией Чёрного Льва, поэтому давайте их полностью растопчем.

300 игроков Гильдии Гермес собрались в подземелье Золотой Рудник.

Экстренные команды, посланные из Замка Формос. К тому времени, как они прибыли в подземелье Золотой Рудник, нападавшие исчезли.

Они не знали, куда нужно пойти, чтобы отомстить, поэтому они начали общаться друг с другом.

Тенджин: Злоумышленники напали на Логово Атарога.

Кто-то прокричал в чат Гильдии Гермес.

Тенджин: Ситуация ухудшается. Отряд на входе уже уничтожен. Это те же люди, что устроили набег на подземелье Золотой Рудник.

— Не может быть, те парни совсем не ведают страха?

— Отлично. Давайте выясним их личности по мере того, как будем уничтожать их.

— С ними будет легко справиться, учитывая сколько нас тут собралось.

Игроки Гильдии Гермес, находящиеся в подземелье Золотой Рудник, немедленно выдвинулись к Логову Атарога.

Учитывая сложный рельеф местности на подходах к Логову Атарога, им нужно было пересечь 3 горы.

Рыцари поскакали верхом на лошадях, а собравшиеся здесь маги применили телепортацию.

* * *

Виид за короткое время уничтожил в Логове Атарога 4 отряда.

Он проносился сквозь врагов, одновременно с этим охотясь. Группы обычных игроков, охотящиеся в Логове Атарога, слышали слухи и хлопали, когда мимо них проносился Виид.

— Они побеждают Гильдию Гермес!

— Пожалуйста, будьте осторожны во время сражения.

Встречающиеся им на пути священники накладывали на группу Виида благословения и молча исцеляли их.

«Кхм-м, слабые люди должны быть вознаграждены».

С точки зрения Виида, подобное обращение было неплохим.

А некоторые игроки делились информацией.

— Один мой друг сказал, что сюда направляются люди из подземелья Золотой Рудник.

Несмотря на то, что он находился в сердце вражеской территории, обычные игроки были на стороне Виида. Однако они боялись возмездия Гильдии Гермес, поэтому лишь тайно оказывали пассивную помощь.

«Они явятся, чтобы поймать его».

Игроки волновались за него.

— Если вы сбежите сейчас, тогда не будете пойманы. Бегите!

— Спасибо за вашу заботу, но я никак не могу отступить.

Личность, которая никогда не отступает!

Виид не волновался о прибытии войск и уходил всё дальше в глубины Логова Атарога.

Некоторые любопытные наблюдатели бросали охоту и следовали за Виидом. Гильдия Гермес, безраздельно властвующая в Королевской Дороге, несла огромные потери, поэтому это была горячая тема для обсуждений.

В интернете распространялись видеоролики, а на телеканалах обсуждали это событие.

Виид мог разогнать наблюдателей, но ничего не

предпринимал. Они активно распространяли эпизоды с тем, как игроки Гильдии Гермес теряют свои жизни.

— Они уже добрались сюда!

— Не позволяйте им прорваться через наши ряды. Давайте сделаем это место могилой для этих ублюдков!

Три охотничьи группы, находящиеся в Логове Атарога, объединились и устроили засаду. Они подготовили её после того, как узнали о происходящем по внутреннему чату гильдии.

На этот раз это должна была быть большая и опасная битва!

В сторону Виида, Бахаморга и Союн полетел огненный шар.

Раскалённый шар из пламени. Его можно было разрубить мечом, но огненный шар немедленно взорвался бы при уничтожении, нанося урон всему вокруг.

Это было магическое заклинание 430-го уровня, которое требовало долгого времени на прочтение.

Его было сложно использовать на поле боя, но они подготовили это заклинание заранее, сразу как услышали новости из чата гильдии.

— Бахаморг, перехват.

— В любое время!

Бахаморг прыгнул вперёд.

Игроки Гильдии Гермес холодно улыбнулись.

— Глупые новички.

— Они и понятия не имеют об этом заклинании.

Было нелепо, что Бахаморг пытается остановить заклинание, не зная его магических свойств. Бахаморг должен был превратиться в горстку угля, а его ближайшие товарищи получить урон.

Рыцари и войны Гильдии Гермес приготовились броситься вперёд. Их план заключался в том, чтобы после использования заклинания не дать преступникам сбежать.

Бахаморг громко закричал.

— Ура-а-а-а-а-а-а!

Каменной тело!

Полыхающий огненный шар врезался в Бахаморга.

— Вот и всё. Наконец-то всё кончено.

Игроки Гильдии Гермес бросились вперёд.

Маги и шаманы использовали свои вторичные навыки для увеличения скорости бега. Они намеревались быстро проскочить яростное пламя и атаковать.

Однако взрыв пламени произошёл гораздо ближе к игрокам Гильдии Гермес. Появилась ослепительна вспышка света и Бахаморг явил им своё неповреждённое тело.

— Мои глаза лгут мне? Что за нелепое зрелище.

— Абсурд!

— Маги, что за глупая ошибка… Вы что, не смогли правильно сотворить заклинание?

Воины и рыцари обвинили во всём своих союзников. На самом деле, маги вложили всю душу в эту магическую атаку.

— С заклинанием всё было в порядке от начала до конца. Это невероятно…

Это была жестокая магия огня, которая сжигала десятки жизней на поле боя. По умолчанию это была магия широкого радиуса действия, но варвар без проблем перенёс одиночное попадание.

Заклинание, истратившее больше трети их маны, было заблокировано.

Бахаморг начал свою атаку.

— Вихрь Рассечений!

Он использовал против игроков Гильдии Гермес свой топор и молот.

Несмотря на то, что враги прикрывались щитами, его силы хватило на то, чтобы откинуть их назад на 10 метров. Герника и Севиль боролись с игроками Гильдии Гермес чуть сбоку.

Упавшие игроки Гильдии Гермес попытались отступить. Благодаря священникам они имели преимущество в длительном бою.

— Мы должны поддерживать линию обороны.

— Нам просто нужно продержаться, как и было запланировано.

Священники бросали на воинов заклинания исцеления. Однако Бахаморг понижал их здоровье с невероятной скоростью.

— Берегите ману. Готовьтесь к длительной битве!

— Лечите раненых людей по одному, не используйте исцеляющих заклинаний широкого радиуса действия. Просто не давайте воинам умереть!

Священники и шаманы являлись мощной поддержкой.

Бахаморг проник внутрь формирований 3-х объединённых отрядов, считающихся неприступными. Фактически, прорыв с помощью навыков продавливания наносил воину значительный ущерб. Но несмотря на то, что его окружили со всех сторон, Бахаморг не чувствовал никакого страха.

Ведь это была заранее продуманная тактика.

Виид скрытно обошёл священников Гильдии Гермес сзади. Он смог сделать это незаметно, двигаясь сквозь дым, образовавшийся от сильного взрыва о тело Бахаморга.

Передвижение убийцы. У него не было умений вора или убийцы, но это было легко осуществить в случае, если обзор

жертвы был ограничен.

Он зашёл к врагам в тыл, пока их взгляды были полностью сосредоточены на Бахаморге.

— Искусство Фехтования Двумя Мечами!

Виид резал одновременно Демоническим Мечом и мечом, который он подобрал в подземелье Золотой Рудник.

— Нас застигли врасплох, неожиданная атака!

Он не смог должным образом изучить Искусство Фехтования Двумя Мечами, но благодаря дополнительной Силе, полученной от Скульптурного Разрушения, он был достаточно силён, чтобы напасть на беззащитных священников.

Виид пронёсся через священников и шаманов, а затем направился к воинам.

— Ху-ху-ху, лёгкая победа.

Битва с 3-мя объединёнными отрядами Гильдии Гермес закончилась очень быстро.

— Куа-а-ах!

— Что за… Такая сила!

Зрители наблюдали за ними с сомнением.

Вы получили Изящное Одеяние Священника.

Вы получили Платиновый Пояс.

Виид постоянно собирал предметы.

Вещи, которые он подбирал, были куда лучше тех, что выпадали с монстров во время охоты. Игроки Гильдии Гермес не носили дешёвых вещей, поэтому прибыль была огромна.

Виид облизнул свои губы.

«Джекпот. Когда я закончу охотиться в этом подземелье, я получу ещё один уровень».

Уровень всего за один день!

Учитывая уровень Виид, его скорость роста была просто невероятной.

У большинства игроков Гильдии Гермес было высокое Бесчестье, поэтому их убийство давало ему огромное количество опыта.

Подобный быстрый рост можно было получить только при выполнении нескольких квестов. К тому же, в такой охоте не было большого риска, поэтому темп его роста был во много раз выше обычного.

* * *

Логово Атарога!

После поражения 3-х объединённых групп, у Гильдии Гермес оставался только один выход.

— Уходим прямо сейчас!

— С какого направления идут эти ребята? Где эти парни?..

— Сохраняйте спокойствие. Они заняты монстрами и не смогут нас догнать.

Гордые игроки Гильдии Гермес приняли решение сбежать. Для обычных игроков, занимающихся охотой, это было непривычное зрелище.

Отряд Виида направился вглубь подземелья, чтобы поохотиться. Учитывая уровень монстров в Логове Атарога, они надеялись на победу.

Однако в глубинах Логова Атарога скитались злые духи.

Виид надел Дьявольский Шлем, доставшийся ему от Монтуса, чтобы увеличить силу своей атаки.

Вы надели Дьявольский Шлем.

Защита увеличилась на 161.

Ваш жестокий разум будет вызывать страх.

Вера уменьшается на 3.

Дьявола нелегко уничтожить.

В зависимости от полученного урона, на вас будет накладываться неограниченная защита.

Уровень защиты не будет падать, к тому же иногда атаки врагов будут полностью поглощаться.

При ранениях ваше тело будет становиться сильнее.

Тёмная магия более слабого уровня, чем ваш, будет малоэффективна против вас.

Мудрость увеличивается на 98.

Знание увеличивается на 115.

Тёмная магия среднего уровня будет расходовать минимальное количество маны.

Время произнесения демонических заклинаний уменьшается.

Все боевые навыки усиливаются на 12 %.

Этот шлем невозможно потерять.

Он увеличивает боевую славу на 8000.

При ношении шлема, вы будете иметь титул «Тринадцатый Прислужник Дьявола».

— Ху-ху, великолепные свойства.

Он надевал Дьявольский Шлем только в сражениях с высоким риском для жизни.

Типичная скупость по отношению к экипировке!

Когда Виид увидел злых духов, его тело пробрала дрожь.

— Куа-ху-ху-ху, слуга дьявола.

— Дитя зла.

В действительности, злые духи были рады его видеть.

Его сущность теперь соответствовала их собственной, поэтому они не испытывали желания атаковать. Они точно также относились к чернокнижникам и некромантам. Однако если силы злого существа оказывались меньше из собственных, они нападали.

Боевой дух Виида был достаточно высок, чтобы заставлять злых духов избегать его.

— Он выглядит опасно. Освободите ему путь! Хи-хи-хи-хи.

— Позвольте избраннику дьявола пройти. Этот человек умеет устраивать неприятности.

Злые духи избегали Виида, когда тот шёл вперёд.

Часть низкоуровневых духов даже последовала за ним.

— Последуем за ним. От него мы можем узнать, как стать по-настоящему злыми.

— Узрите. Настал тот час, которого мы так долго ждали. Слуга дьявола откроет для нас новые горизонты подлости и коварства.

Властелин!

Виид повёл злых духов по Логову Атарога и использовал их, чтобы полностью разбить охотничьи отряды Гильдии Гермес.

Он бы не посмел выступить один на один против Бахаморга или Союн, но после использования Скульптурного Разрушения его боевые способности были довольно высоки.

На охотничьи отряды Гильдии Гермес накидывалось беспрецедентное количество злых духов.

— Ки-хе-хе-хе-хе. Двери ада будут открыты.

— Ах-х, какой ароматный запах трупов.

В то время, как сражение продолжалось, игроки Гильдии Гермес убегали от резни.

— Это действительно замечательно. Это походит на восхитительный вкус супа из рамена.

Грудь Виида раздулась от гордости.

Он достиг своей цели с помощью одного лишь подчинения, но ему всё ещё необходимо было оставаться настороже.

Глава 7. Бог Войны Виид

Игроки Гильдии Гермес, мчащиеся к Логову Атарога, были потрясены услышанными новостями.

— Объединенный союз трёх групп уничтожен. Выживших нет.

— Злоумышленники таскают за собой злых духов по всему подземелью, словно это их подчинённые.

— Количество жертв превысило 700 человек. В скором времени ожидается потеря всех находящихся в подземелье игроков гильдии.

Обычно злоумышленники могли уничтожить только один отряд Гильдии Гермес.

Мелкие стычки, которые можно пересчитать по пальцам.

Мало кто имел возможность и желание выступить против такого тяжеловеса Версальского Континента, как Гильдия Гермес.

Но сейчас всего пятеро игроков убивали сотни её членов. Демонстрируемая ими сила никак не умещалась в сознании людей.

— Что за… Почему, чёрт возьми, за ними следуют злые духи? Может ли быть, что их уровни выше 550-го?

— Дело не в уровне. У кого-то из них наверняка есть уникальный предмет, позволяющий на короткий период времени увеличить боевой потенциал группы. Мы всё ещё можем победить их.

— Мы не должны забывать, что их всего лишь пятеро, а нас триста. Мы не должны позволить им сбежать, поэтому двигаемся быстрее.

Игроки по-прежнему были уверены в своей безоговорочной победе.

Однако подземелье было достаточно узким местом, и любой, кто пойдёт впереди, мог легко быть убит.

«Может, мне не стоит лезть вперёд, а лучше подождать своего шанса позади остальных?»

Однако сила собравшихся здесь была столь велика, что они всё равно ни капли не сомневались в своей победе.

Смерть бунтовщиков позволила бы им получить деньги, Славу и трофеи, поэтому члены гильдии были крайне заинтересованы в успехе операции.

И тут один всадник сказал.

— В Королевской Дороге не так много по-настоящему сильных игроков. Как только я услышал о нападающих, я кое о ком подумал…

— И о ком же?

Люди считали, что это был либо Карлиз из Гильдии Чёрного Льва, либо Роам из Гильдии Роам.

Это были имена типичных могучих героев Королевской Дороги.

— Виид.

— Виид? А, Виид из Королевства Арпен. Да, пожалуй, это может быть Виид. Погоди минутку, Виид?!

Бог Войны Виид был единственным игроком Версальского Континента, кого считали достойным бросить вызов Бадырею.

Высочайшей гордости и высокомерию Гильдии Гермес не раз был нанесён серьёзный удар именно от Виида.

— Ты, вероятно, шутишь.

— Это звучит как-то неправдоподобно.

— Однако…

— Виид сейчас должен быть на севере, так что откуда ему здесь взяться? Хватит молоть чушь и погнали вперёд!

Большой отряд конных всадников продолжал скакать в направлении Логова Атарога.

Однако имя Виида никак не покидало их головы.

«Разве есть ещё кто-то с такими же способностями?»

Его талант был редкостью, даже беря во внимание огромные просторы Версальского Континента.

Чего только стоит его стиль сражений в подземельях.

«Сильный человек, искусно управляющий подчинёнными. Во время прошлой войны он был воином-варваром с невероятными движениями».

Сильнейший из всех присутствующих игроков, Филипан, обратился к остальным.

— У меня нехорошие предчувствия. Позвольте мне проверить это.

— Каким образом?

— В подземелье Золотой Рудник умер мой друг. Я попрошу его подтвердить, был ли это Виид или нет.

Филипан предложил связаться со своим другом.

Это должно было определить правда ли, что за всем этим стоит Виид!

Ответ пришёл всего через 1–2 минуты.

Филипан не сдержался и издал удивленный возглас.

— Я получил ответ от Мастера Маро… У него тоже были некоторые мысли о том, является ли этот человек Виидом!

— !..

— Все из здесь присутствующих знакомы с боевыми навыками Виида.

Игроки закивали.

— Его навыки непредсказуемы. Экипировку тоже невозможно предугадать.

— Но всё-таки, что же заставило его подозревать, что это именно Виид?

Скорость лошадей во время разговора, естественно, замедлилась.

— Жертвы в подземелье Золотой Рудник рассказывают странные вещи. Якобы, они столкнулись с беспощадным противником, не жалеющим никого и ничего. Они совершенно ничего не могли против них предпринять. Защита, оружие, броня и состав вражеского отряда находились на совершенно другом уровне.

— Вы все знаете на что он способен. Это одна из его отличительных особенностей. Необычный и смелый способ борьбы.

Гильдия Гермес знала многие навыки Виида.

Гильдия собрала о нём много информации и изучила его боевые навыки.

Вообще, они анализировали уникальные умения и слабые стороны всех сильных игроков.

Им было доподлинно известно, что Виид может поднимать свои характеристики, такие как Сила и Ловкость, за счет использования Скульптурного Разрушения.

У обычных скульпторов не было таких уникальных способностей.

— А еще этот воин-варвар… Экипировка, которую он носит, позволяет легко идентифицировать в нём подчинённого Виида, сражавшегося вместе с ним у Дворца Земли.

— Значит, Виид действительно прибыл на Центральный Континент. Как мы вообще это допустили?

— Пока что мы не можем быть уверены на все сто, однако я подозреваю, что это всё же именно он. Пока потерпевшие еще не разместили видео на форумах, а аналитический отдел обрабатывает информацию, мы должны отталкиваться от того, что это Виид.

— …

— Чего же мы ждём, вперёд. У нас появилась прекрасная возможность избавиться от самого Виида.

После этих слов их скорость мгновенно увеличилась.

Замок Формос.

Раньше он принадлежал Королевству Туллен, а теперь стал частью Центрального Континента.

Если они сумеют избавиться от Виида, то прославятся на весь континент и получат премии от гильдии.

Королевство Арпен вызывало у них головную боль, поэтому от убийства Виида они получили бы большие выгоды.

Это сыграло бы большую роль в объединении континента.

* * *

Наконец, они прибыли к Логову Атарога!

Пу-хи-хи-хи-хинг!

Лошади, вынужденные скакать без остановки целый час, были недовольны.

— Здесь собралось множество людей.

— Избавьтесь от них.

Вход в логово был заполнен обычными игроками.

Это и так было очень популярное подземелье, а теперь вокруг начали распространяться слухи о том, что Гильдия Гермес подверглась нападению внутри.

Члены гильдии разгоняли игроков и продвигались ко входу.

По пути они слышали разговоры игроков.

— Там действительно Виид?

— Вы слышали? Гильдию Гермес покрошили почти полностью.

— У кого-нибудь есть доказательства, что это Виид?

— Я слышал от своего знакомого, что Виид ещё будучи Богом Войны с Континента Магии являлся повелителем злых духов.

— Он и там командовал ими?

— Стрельба из лука, владение мечом и другие самые разнообразные навыки свидетельствуют о том, что это наверняка Виид.

— Очень похоже на правду.

— Я хочу зайти в Логово.

Игроки Гильдии Гермес блокировали вход в подземелье.

— Всем назад!

— Логово Атарога временно закрыто.

Свидетели могли заснять проходящее внутри побоище.

Кроме того, зрители могли оказать Вииду ту или иную помощь.

По городам, деревням и чатам гильдий начала распространяться новость о вторжении Виида.

Гильдия Гермес хотела убедиться, что из Логова Атарога он живым уже не выйдет.

— Заходит группа из двухсот человек. Это идеальный план по его уничтожению.

Операция стартовала, когда перед входом собралось 400

игроков Гильдии Гермес.

В этот раз Виид не смог бы скрыться с помощью своих уловок, как он делал это в Джиголасе.

Обычные игроки были оперативно выдворены из Логова Атарога и начался повсеместный поиск Виида.

* * *

— Королевство Туллен пало?

— Да, это так.

— Значит, мои исследования…

— Её Величество Королева тоже умерла.

— Ох, это конец… Значит, моя чёрная магия теперь совершенно бесполезна.

Уничтожив всех игроков Гильдии Гермес в подземелье, Виид вёл занимательный разговор с духами дворян бывшего Королевства Туллен.

Притворившись дурачком, Виид произнёс.

— И каковы ваши успехи в исследовании чёрной магии?

Но дух дворянина ответил ему вопросом на вопрос:

— Ты знаешь какое из достижений наиболее преследуется людьми?

Загадка.

Несмотря на сложность вопроса, эта загадка уже была решена.

Некромант Варенна раскрыла Вииду секрет духов дворян.

— Красота.

— Да, молодость и красота, сохраняемые навсегда. Мы проводили исследования в этой области. Теперь, когда Её Величество мертва, мы отдадим это тебе.

Один из духов дворян вручил Вииду 3 Эликсира Красоты.

> Вы получили Эликсир Красоты, созданный с помощью чёрной магии.
>
> Само название «Эликсир Красоты» является сплошным обманом.
>
> Здоровье, Сила, Ловкость и Устойчивость увеличатся на 20, но Вера и Привлекательность существенно снизятся.
>
> Будет уменьшена даже Удача.
>
> После того, как вы выпьете Эликсир Красоты, ваше тело будет подвержено изменениям в течение одного года по времяисчислению Версальского Континента.

Ночью ваша кожа будет становиться чёрной, как у демона.

После заката выпивший зелье получит усиленное Сопротивление, и будет выглядеть, как привлекательный монстр.

Не каждый согласился бы это выпить. Но эти эффекты отлично могли использоваться на животных.

Виид не собирался пить эти зелья лично, а решил их продать.

— Это действительно великое открытие.

— Кул-кул-кул, но, чтобы сделать ещё, нужны ингредиенты…

— Я могу поискать их.

— Ох, да. Место, где их можно найти…

— Гнилое Бурлящее Болото.

— Это далёкое место. К счастью, у нас имеется портал к нему…

— Пройдя сквозь портал, ты сразу же столкнёшься с разлагающимися скелетами, испытывающими недовольство. Они представляют непосредственную опасность.

Некромант Варенна была Тёмным Геймером и жила на севере.

Она опубликовала информацию о духах дворян на форуме Союза Тёмных Геймеров.

— Виид-ним. Гильдия Гермес и Гильдия Беден объявили чрезвычайное положение и собираются у входа в Логово Атарога. Они поняли, кто за всем стоит.

Виид получил сообщение от сотрудника фирмы Манауэ, торговца Грязные Деньги.

— Хм-м, естественно, они обо всё догадались. Нужно подумать над этим…

Он мог использовать узкие проходы Логова Атарога, но это мало гарантировало победу.

Со временем, при постоянной поддержке священников и подходе всё новых врагов, ситуация могла стать чересчур опасной.

Ему нужно было максимально эффективно использовать свою внезапность.

Виид вспомнил те времена, когда преследовал престижные гильдии на Континенте Магии.

Если кто-то ему не нравился, он применял к нему жестокие меры.

Даже если ему причиняли лишь малейшее беспокойство, он отвечал в сотни раз сильней без какой бы то ни было пощады.

С ним пытались договориться, предлагая компромиссы, но он

отказывался от любых переговоров.

Воплощение настоящего злодея!

Оглядываясь назад, он понимал, что в то время действовал несколько безумно.

Но он вспоминал о тех временах с нежностью.

— Как ты думаешь, я плохой человек?

Спросил Виид, на что Союн покачала головой.

— Нет.

— Я не пытаюсь быть хорошим. Это общество итак прогнило.

— Верно.

Когда Виид был правителем пустыни, Союн всегда помогала ему информацией.

Она изучала особенности регионов, добывала характеристики монстров и поддерживала его всеми возможными способами.

— Что ж, давай пойдём в следующее место.

— Я взяла с собой обед.

— Отлично.

В Гнилом Бурлящем Болоте он мог получить довольно много очков опыта и трофеев.

Там обитали монстры, созданные при помощи чёрной магии, так что их уничтожение повышало Веру и Близость к природе.

А в зависимости от достижений, он также мог получить очки Мудрости и Силы.

Виид, Союн и его подчинённые прошли сквозь портал.

Он снова избежал смерти от игроков Гильдии Гермес.

* * *

Спустя несколько часов после налёта на Золотой Рудник и Логово Атарога.

На различных форумах свидетели начали рассказывать и загружать видео о резне игроков Гильдии Беден и Гильдии Гермес.

— Виид взял Гильдию Гермес на нож.

— Убито 200, нет, 300 человек.

— Он скрылся из Логова Атарога.

Телеканалы также обсуждали эти новости, показывая видео.

После детального анализа видеороликов экспертами стало доподлинно известно, что нападавшим был действительно Виид.

— Виид!

— Виид начал мстить за крах Дворца Земли!

— Бог Войны Виид сделал свой ход!

Все эти новости вызвали целую бурю обсуждений, привлекая

к Вииду и Бадырею ещё больше внимания.

Виид совершено неожиданно появился на Центральном Континенте и напал на Гильдию Гермес.

Поисковая операция в Логове Атарога не смогла отыскать Виида.

Это была горячая тема для всех игроков Версальского Континента.

И вот прошли сутки.

В то время как вся Королевская Дорога, телевидение и интернет стояли на ушах, Виид закончил охотиться в Гнилом Бурлящем Болоте.

Ему никто не мешал, так как почти все люди прильнули к экранам телевизоров!

— Теперь мы направимся в Крепость Ванчеонхан. Если Золотой Рудник идеально подходил для набивания карманов, то Крепость Ванчеонхан идеально подходит для охоты.

Крепость Ванчеонхан была расположена недалеко от Замка Порос в бывшем Королевстве Туллен.

Исторически, крепости в Королевстве Туллен возводились на крутых склонах, однако строительство Крепости Ванчеонхан было приостановлено из-за проблем с бюджетом.

Хоть Ванчеонхан и называлась крепостью, но по факту она была построена лишь наполовину, а вторая её часть осталась недостроенной и напоминала руины.

Со временем крепость была заброшена окончательно и стала пристанищем для случайных монстров, бандитов и воров.

Средний уровень здешних обитателей переваливал за 390-й, делая эту крепость основной базой для тёмных личностей.

Здесь нашли себе прибежище маги, лучники, наёмники и убийцы.

Окрестности Крепости Ванчеонхан считались одной из самых опасных зон Версальского Континента.

Здешние обитатели часто грабили ближайшие города.

Со временем общий уровень крепости настолько вырос, что она превратилась в большое охотничье угодье.

Множество военных материалов, уникальные сокровища, награды за пройденные квесты и горы трофеев — всё это можно было получить, покорив Крепость Ванчеонхан.

Её по праву можно было назвать одним из лучших мест для охоты на всём Центральном Континенте.

На лице Виида расцвела удовлетворённая улыбка.

В результате вторжения Гильдии Гермес на север он получил немало ущерба.

Но теперь, придя на Центральный Континент, Виид собирался

с лихвой вернуть должок.

Он мобилизует каждый свой трюк, отточенный еще на Континенте Магии, чтобы обмануть и побороть своего врага.

— Когда мы телепортируемся в Крепость Ванчеонхан, нас будет ждать настоящий праздник.

Союн посмотрела на Виида, излучающего гордость от ощущения себя злодеем.

— Не перетруждайся и отдохни.

— Я еще даже не начинал. К тому же мне это в удовольствие.

Сейчас они находились в горах неподалеку от Гнилого Бурлящего Болота и Замка Порос.

— Куе-е-ек!

В лесу их ждали Виверна-1 и Виверна-3.

— Сегодня мы полетим на Виверне-1. Хорошо?

— Я переживу.

Виверна-1 и Виверна-3 были окрашены в разные оттенки синего для маскировки.

Виид мог бы воспользоваться Картинной Телепортацией Юрин, однако ему нужно было каким-то образом переместить огромное количество трофеев.

Виверна-3 с её плоской спиной идеально подходила для перевозки груза!

— Куа-а-а-ак!

Виверна-3 вопила каждый раз, когда на неё взваливали очередной тяжелый рюкзак.

У неё подгибались ноги, а голова склонилась к самой земле.

Виид отдал Бахаморгу приказ.

— Будь осторожнее при загрузке. Обвяжи всё веревкой и удостоверься, что ничего не пропустил.

— Понял.

Трофеи идеально разместились на спине Виверны-3.

— Виверна-3.

Виид мягко обратился к Виверне-3, нежно моргая глазами.

— Ты хочешь прожить долгую жизнь?

— …

— В этом мире нелегко дожить до старости. Ты можешь замерзнуть, заболеть или умереть от голода. Как только ты доставишь этот груз, я дам тебе тёплую флисовую[4] накидку.

— Кау-у-ук!.

На глазах Виверны-3 выступили слёзы радости.

Виверны были чувствительны к холоду и часто летали рядом с Ледяным Драконом.

Тёплая флисовая накидка была для них как нельзя кстати.

Союн нежно погладила Виверну-3 по голове.

«Бедная».

Она видела Виида насквозь.

Виид собирался предоставить Виверне-3 флисовую накидку, чтобы ему самому было комфортнее на ней летать.

И всё, что ждало Виверну-3 в будущем — это ещё больше тяжёлой работы.

* * *

— Виид пошёл в атаку.

Спокойно сообщил Лафей.

Ни один бунт не был так важен, как информация о действиях Виида.

— Вопрос перед нами следующий: подождать и посмотреть за развитием событий или принять ответные меры?

Так или иначе, Лафей был обеспокоен.

Центральный Континент был обширен.

Каждый день Империя Хэйвен сталкивалась с десятками восстаний.

Ей пришлось мобилизовать армию, чтобы подавлять мятежи и стабилизировать регионы.

Ради будущего Империи ему нужно было сохранить закон и порядок на всём Центральном Континенте.

В прошлом Империя Хэйвен легко расправлялась с любыми бунтовщиками.

Однако сейчас общественные настроения ухудшились, и повсюду продолжали появляться мятежники.

Гильдия Облака, Гильдия Звёздного Льва, Гильдия Роам и Наёмники Чёрного Меча.

В прошлом эти гильдии были престижными, и сейчас они пытались вернуть свои территории, завоёванные Империей Хэйвен.

Чтобы их сдержать было мобилизовано больше половины Имперской Армии.

Империя Хэйвен не могла игнорировать подобные неприятности.

— Нужно немедленно отправить людей. Если мы убьём Виида, то практически завершим завоевание континента.

— Я пойду.

— Пожалуйста, пошлите меня. Я возьму нескольких рыцарей и избавлюсь от него.

Совещание проходило во временном Императорском Дворце Империи Хэйвен.

Для этих целей был переоборудован приёмный зал Замка Арен.

Виид был здесь, на Центральном Континенте, так что о лучшей возможности поймать его и мечтать было нельзя.

Игроки среднего ранга просили лидеров отправить их на поиски Виида.

Лафей на мгновение задумался, а затем сказал.

— Я согласен, что от Виида нужно избавиться. Однако он не дурак и не станет близко подходить к Замку Порос, так как же мы его поймаем?

— Мы должны прямо сейчас организовать непрерывное преследование.

— Нужно не забывать, что благодаря ваянию он может изменять свой внешний облик.

— Нам просто надо образовать большое кольцо окружения, что со временем позволит нам сузить поиски.

— Он может уйти по небу верхом на вивернах.

— Тогда мы должны мобилизовать корпус грифонов.

Корпус грифонов Империи Хэйвен!

Корпус грифонов был одним из сильнейших подразделений Империи Хэйвен.

Это подразделение активно использовалось для завоевания Королевства Каламор, и со временем постоянно привлекалось в случае необходимости усилить атакующую мощь.

Сейчас корпус грифонов размещался в пограничных регионах Королевства Градиан и Королевства Нест для борьбы с повстанцами.

Таким образом, в общей сложности 5000 грифонов были прикованы к этому месту, словно кандалами.

Лафей хотел было отправить нескольких грифонов для поимки Виида, но всё же передумал.

Первоначальной целью Империи Хэйвен было избавление от внутренних врагов и стабилизация ситуации.

Она не могла себе позволить раздувать погоню за Виидом до целого события.

«Как только Империя стабилизируется, мы сразу же уничтожим север. Я не должен кидаться из стороны в сторону».

Разум Лафея прояснился, и он ответил.

— Мы не можем посылать так много войск для поиска всего одного человека. Со стороны это может показаться постыдным. Кроме того, в настоящее время приоритетной задачей является поддержание внутренней политики Империи.

Империя Хэйвен решила сосредоточиться на безопасности и внутренних делах.

Они не знали, где искать Виида, так как он походил на крота.

Однако Лафей расставил отряды быстрого реагирования в тех областях, где он мог бы предположительно появиться.

Если бы Виид появился в этих областях, они бы немедленно среагировали.

Кроме того, за голову Виида было назначено вознаграждение.

Теперь Лафею оставалось только расслабиться и смотреть, как Гильдия Гермес продолжает получать дивиденды от своего господства.

«Даже если он совершит ещё десяток налётов, рано или поздно он всё равно попадётся. Это будет его последней вылазкой».

В конце концов, Гильдия Гермес одержала бы верх над повстанцами.

После того, как проигравшие утратят последнюю надежду, они безропотно станут подчиняться законам.

А уж амбициозные лорды покажут им, что значит истинная власть.

В голове у Лафея роилось множество мыслей, а тем временем Виид продолжал наносить вред Империи Хэйвен.

Глава 8. Сокрушительный удар

Виид стоял на плато, открывающем обзор на Крепость Ванчеонхан.

Ви-и-инг!

Порывы ветра заставляли его плащ развеваться.

— Золотой Человек.

— Гол-гол-гол.

— Жёлтый.

— Ум-мо-о-о-о-о-о.

— Чтобы жить хорошо, нужно быть скромным. Но без определенного риска не получится разбогатеть.

На Виде был плащ, который он подобрал с убитого им члена Гильдии Гермес.

В большинстве случаев у плащей не было никаких ограничений по уровню, так что их можно было продать за приличные деньги.

Но Плащ Чёрного Дрейка был таким предметом, обладать которым мечтал каждый игрок Версальского Континента.

Он увеличивал физическую и магическую защиту, а также, в зависимости от уровня носящего его игрока, повышал скорость передвижения вплоть до 7 %.

При ветреной погоде его обладатель мог лететь по ветру.

В отличие от магии левитации, он не позволял двигаться куда угодно, направление полёта зависело от воздушных течений, но зато скорость полёта была очень высокой.

Кроме того, владелец не мог разбиться даже при падении с очень большой высоты.

Виид рассмеялся, обнажив зубы.

— Ху-ху-ху.

Отвратительная и мерзкая ухмылка тем не менее была белоснежной!

— Не пора ли собирать урожай?

Союн отключилась от Королевской Дороги пораньше, чтобы приготовить ужин. Её сила была большим подспорьем в бою, но и без неё отряд Виида был чрезвычайно силен.

Он просто должен был достигнуть победы более окольными путями.

* * *

— Вы слышали о грандиозной операции, произошедшей на

Золотом Руднике?

— Там проводили тщательные поиски Виида.

— Гильдия отправила новые подразделения для более тщательных поисков, однако его нигде так и не нашли.

— Если он сунется к нам, мы его уничтожим.

— Ку-ку-ку, да уж, мы отличаемся от тех идиотов.

Семеро игроков Гильдии Гермес отдыхали возле костра.

Несмотря на то, что вокруг Крепости Ванчеонхан были организованы патрули, разбойники и монстры регулярно обходили их стороной.

Игроки, сидящие здесь, как раз являлись таким патрулём.

Крепость была заполнена разбойниками и монстрами, поэтому на патрули, подобравшиеся слишком близко, часто совершались нападения. А если те подходили к самой крепости, то им приходилось сражаться безостановочно.

Это было идеальное место для получения уровней.

Виид пристально наблюдал за игроками Гильдии Гермес из леса.

— Эй, ребята, проводим быструю атаку. Все помнят, что делать?

— Да, Хозяин.

С Виидом были Золотой Человек, Жёлтый, Герника, Севиль, Бахаморг, Виндекс, высшая эльфийка Элтин и Белый Тигр.

Этого было более чем достаточно, чтобы организовать полноценный обед.

— Вперёд.

Виид, Золотой Человек и высшая эльфийка Элтин выскочили и начали пускать стрелы в сторону костра.

— Возможно Виид где-то рядом, а мы об этом и не знаем.

— Этого не может быть. Он никогда не посмел бы подойти так близко к городу.

Пу-шу-шук!

— Кха-кха!

— Нападение!

Болтающие члены Гильдии Гермес были поражены стрелами.

Стрелы, выпускаемые Элтин и Виидом, были усилены огнём и ветром.

Они обрушились, словно волна, и лидер отряда замертво упал на землю.

— Почему бы мне не использовать элементалей? Вызываю Земляного, Огонька и Ветерка!

— Ке-хе-хе-хех! Великий повелитель элементалей, мы явились по твоему зову, скульптор Виид-ним!

— Прекраснейший из людей, величайший из гениев!

Великолепнейший призыватель, никто не сможет сопротивляться Виниду, страшась вызвать гнев самой земли!

— …

Появление Огонька и Земляного добавило врагам лишней головной боли.

Не было никакой необходимости говорить об элементалистах, у которых было большое родство с духами.

Виид настолько промыл им мозги, что они тотчас же принялись говорить вот такие вещи.

— Моё пламя разгорается от преданности к вам. Моё сердце пылает рядом с Виидом-нимом.

— Земля может выдержать даже обрушившийся на неё тайфун. А всё благодаря тому, что мы имеем честь находиться возле красивого и обаятельного Виида-нима.

— …

Элементаль ветра Ветерок был стеснительным и промолчал.

Правда, иногда он всё же использовал порывы ветра, поднимая пыль и образовывая в воздухе символ сердца.

Как правило, элементали были независимыми существами и никогда не проявляли абсолютной преданности, но подчинённые Виида были исключением.

— В-Виид здесь!

— Куа-аек!

Бахаморг, Герника, Севиль, Виндекс и Белый Тигр быстро уничтожили врага. Эффект внезапного нападения предоставлял определенные преимущества.

Виид собрал трофеи.

У него не было времени проверять информацию о предметах, но его руки наливались тяжестью. Он инстинктивно чувствовал ценность предметов по своим тяжелеющим рукам!

— Теперь эти ребята обо мне знают.

Если убитые не были полными идиотами, они наверняка сообщат о случившемся в чат.

— Пошли.

Виид взял своих подчинённых и направился дальше к Крепости Ванчеонхан.

Только игроки Гильдии Гермес могли охотиться в этом месте.

Это было эксклюзивное место, куда не допускались другие игроки.

— Я никогда не видел этих людей прежде.

— Они явно принадлежат к тем напавшим людям!

Отряд Гильдии Гермес, состоящий из 6 человек, напал на Виида.

Тот вместе с Золотым Человеком и Элтин обстрелял их из

луков.

— Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока, вызываю Лорда Вампиров Торидо!

Ван Хок и Торидо также были вызваны на вражескую территорию.

Жёлтый, Белый Тигр, Герника и Виндекс помчались к противнику и уничтожили их практически мгновенно.

Это было молниеносно быстрое сражение!

— Продолжаем двигаться.

Виид уничтожал всех, кто попадался ему на глаза.

Он не давал врагам времени на объединение, точно также как это было в Логове Атарога.

— Джай-жай-жайк, враги находятся в 150 метрах справа.

Серебряная Птица выступала в качестве разведчика и докладывала о местонахождении игроков Гильдии Гермес.

— Двигаются на восток. Другой отряд находится в 400 метрах. В радиусе одного километра находится четыре отряда.

— Белый Тигр!

— Гр-р-р-р!

— Останови их продвижение. Торидо, наведи тьму, чтобы помочь ему скрываться. Остальные, идите в обход и атакуйте.

— Есть!

Оживленные скульптуры энергично разбежались.

— Жёлтый.

— Ум-мо-о-о-о-о-о.

— Не беспокойся о врагах. Всё, что тебе нужно — это продержаться одну минуту.

— …

Жёлтый опустился на землю и обхватил свою голову копытами.

— Правильно. Береги мой груз.

У Севиля, Герники, Виндекс, виверн и Ледяного Дракона был отличный боевой дух.

А от команд Виида мгновенно повышался их моральный дух.

— Эй, те парни хотят добраться до наших сокровищ.

— Отдайте мне все ваши деньги. Если вы снимете с себя всю одежду, то я сохраню вам жизнь. Я честный вор и вы можете доверять мне!

Помимо игроков Гильдии Гермес, около Крепости Ванчеонхан они также натыкались и на бандитов.

Подходы к крепости кишели шастающими бандами.

Их отряды численностью от 30 до 100 человек осуществляли набеги на близлежащие деревни и подземелья.

Именно поэтому было довольно рискованно качаться в

подземельях вблизи Крепости Ванчеонхан.

С другой стороны, победа над полчищем блуждающих здесь монстров и затаившихся бандитов могла обеспечить настоящее золотое дно.

В прошлом игроки пытались охотиться на некоторых боссов низкого уровня, что имело большой успех.

Виид столкнулся с группой из 12 бандитов.

— Блин, они только путаются под ногами. Бахаморг, только не убивай всех.

— Понял!

Бахаморг прыгнул вперёд.

Воин-варвар вступил в драку с разбойниками, орудующими верёвками, кинжалами и отравленными стрелами.

У варваров было высокое сопротивление, но даже их можно было отравить.

— Клешни!

Виид с подчинёнными напал на бандитов.

— Они слишком сильны!

— Отходим!

— Нужно доложить капитану!

После гибели своих товарищей, четверо оставшихся бандитов начали убегать.

В Крепости было огромное количество тёмных личностей, поэтому ключом к успешной охоте было полное уничтожение встречающихся групп. Также они могли кричать, призывая к себе союзников, поэтому против них были необходимы заклинания тишины.

Это место было лучшим охотничьим угодьем до тех пор, пока у разбойников не было возможности вызвать подкрепление.

Также вполне естественным было то, что чем дальше продвигаться в крепость — тем сильнее становились её обитатели.

Разбойники слегка видоизменили её, напичкав ловушками, но при этом сам облик крепости остался нетронутым. Изучив все проходы, можно было воспользоваться этими знаниями, чтобы избежать большинства неприятностей.

В крепости то тут, то там валялись пьяные бандиты, так что игрок вполне мог и сам украсть у спящего вора деньги.

Для игроков, избравших класс вора или убийцы, и тайно проникнувших в крепость, это был настоящий рай для охоты и заработка.

С другой стороны, если игроков замечала охрана, то их преследовали все обитатели. В таком случае любая группа рисковала погибнуть за считанные минуты.

В любом случае, в сражении нельзя было жалеть ни одного разбойника!

Но Виид не пытался остановить разбойников, разбегающихся во всех направлениях.

— Элтин, не трогай их.

— Хозяин, это опасно.

— Я знаю. Но мне нужно, чтобы некоторые из них сбежали.

Он продолжил охоту на следующую группу разбойников.

Прошло уже довольно много времени, и несколько групп Гильдии Гермес объединились.

— С южной стороны засада из 4 лучников.

Серебряная Птица продолжала вести разведку!

Как правило, зрение птиц было ограничено в ночное время, но это не касалось Серебряной Птицы.

Её глаза светились, как у совы.

Гильдия Гермес собиралась нанести ответный удар.

— Белый Тигр, обходи их и атакуй. Севиль, поедешь на нём верхом.

— Есть!

— Увидимся впереди через 500 метров.

Виид собирался отвлечь засаду, в то время как Белый Тигр и Севиль атаковали бы лучников с тыла.

За 15 минут в предместьях Крепости Ванчеонхан было уничтожено более 40 человек.

К этому времени около крепости начался переполох.

Гильдия Гермес убедилась, что нападающим был Виид.

— Неужели, там так тщательно готовятся поприветствовать меня?

Внутри крепости располагалось несколько недостроенных военных объектов, которые, однако, можно было отремонтировать. Всякий раз, когда кто-то пытался проникнуть внутрь через один из проёмов, вход тотчас же блокировался усиленными подразделениями.

Крепость Ванчеонхан утопала во тьме, освещаясь лишь несколькими факелами вдоль стен и ворот. Отсутствие освещения придавало крепости угнетающую и мрачную атмосферу.

— Золотой Человек.

— Гол-гол-гол.

— Что ты скажешь по этому поводу?

— Это крепость.

— Кхм-м, всё правильно, но… Бахаморг.

— Лобовая атака? К тому времени как взойдёт солнце, крепость падёт.

Виид издал глубокий вздох.

Несмотря на силу его группы, он не мог безрассудно бросаться вперёд.

Бахаморг мог побеждать в бою один на один, но это не значило, что он был неутомим. Он мог попасть в ловушку или погибнуть под ударами подавляющих сил противника. Было бы глупо так бездарно потерять Бахаморга.

Помимо всего прочего, в крепость стали проникать игроки Гильдии Гермес.

Из-за значительного расстояния между городом и воротами телепорта, им требовалось время, чтобы собрать здесь крупномасштабные силы.

Если бы Виид и оживленные скульптуры подверглись нападению сотен тысяч игроков, то они погибли бы.

— Бахаморг, это бессмысленно. Мы не можем быть настолько безрассудными. Всего лишь 10 человек не могут осаждать крепость.

— Значит, мы отступим?

Виид молча уставился на крепость.

Крепость Ванчеонхан охватила безмятежная тишина.

— На данный момент мы уже добились желаемых результатов.

Жёлтый одобрил такое положение дел.

— Омо-о-о-о-о, давайте пойдём поедим горячий ужин и отдохнём.

За полдня Гильдия Гермес получила десятки трупов своих игроков.

Эффективных внезапных нападений было достаточно, чтобы вызвать удовлетворение.

Но на Континенте Магии Виида не зря прозвали Богом Войны.

— В этом есть смысл, но…

— …?

— Ради своего психического здоровья я не могу сдаться. Мы должны устроить здесь хаос.

Виид слегка выдохнул, а затем изо всех сил прокричал.

— Разбойники, собравшиеся в Крепости Ванчеонхан, послушайте!

Ночную тишину пронзил Рёв Льва.

Громкий голос пронёсся от вершины здания к его основанию.

Бандиты, спавшие в крепости, стали зажигать факелы.

— Разбойники! Мои подчинённые уже внутри крепости и заберут все ваши сокровища, которые вы скопили на данный момент! С этого времени можете считать себя трупами!

Ку-ку-кунг!

Прозвучавшие слова стали громом среди ясного неба для игроков Гильдии Гермес, затаившихся внутри крепости.

— Это как внезапный удар молнии.

— Это безумие!

Крепость Ванчеонхан была лучшим охотничьим угодьем с сильными разбойниками и монстрами.

Поэтому здесь могли охотиться только те люди, которые доказали свои способности и не были обузой для товарищей.

Если кто-то из охотничьей группы не мог справиться со своим противником, то ему как минимум нужно было умереть, не проронив ни единого звука.

Крик Виида рядом с крепостью стал совершенно безответственным поступком.

Естественно, эффект от этого был значителен.

— Злоумышленники!

— Стража на юге пропала. Отыскать этих парней!

Более 100 бандитов отправились искать злоумышленников, пробравшихся в крепость.

Игроки Гильдии Гермес прятались по углам, на складах и в подвалах. Это были проверенные места для охоты в Крепости Ванчеонхан.

Вскоре после того, как разбойники начали обыск, повсюду вспыхнули сражения. Тишина Крепости Ванчеонхан сменилась лязгом мечей и свистом заклинаний. Всё вокруг озарилось, как при свете дня.

— Этот Виид, вот же мерзавец!

— Использовать такие грязные методы… И добиться успеха. Я оторву тебе голову!

— Глупые разбойники. Виид вон там! Ловите Виида!

Игроки Гильдии Гермес также начали кричать.

Виид и его группа после использования Рёва Льва отошли назад.

Бандиты, вышедшие наружу, никого не нашли и вернулись в крепость.

Поэтому было естественно, что сражение продолжилось в крепости.

Ку-ру-ру-рунг!

Раздался оглушающий звук закрытия ворот.

Виид прочистил пальцами свои уши.

— Теперь моя жизнь продлится немного дольше.

Он мог слышать далёкие проклятия членов Гильдии Гермес.

Он ощущал себя так, будто его уютный дом наполнился шумом соседей.

— В последние дни я живу так, как и полагается. Неужели я

не могу побыть немного в тишине.

— Ум-мо-о-о-о-о-о.

* * *

— Кехеок!

— Хак, хак, хак.

Участники Гильдии Гермес тяжело дышали.

— Мы выжили.

— Мы сделали это.

В этой области охотилось около 70 человек. Многие из них проводили большую часть времени в охотничьих угодьях, нежели в городах.

После жестоких сражений с разбойниками в живых осталось только 23 человека.

Разбойники использовали стратегию бесконечной волны, сдерживать которую было крайне нелегко. Но Гильдии Гермес удалось справиться с ними. Они разделились, и поэтому им удалось выжить.

— Это было реально тяжело.

— Это была реально хорошая работа, парни. Мы получим кучу достижений.

Игроки Гильдии Гермес чувствовали удовлетворение.

Они получили много Славы и подняли свои характеристики в борьбе с разбойниками.

Подобное было редкостью для их рода деятельности.

Не обошлось и без жертв, но зато теперь они могли похвастаться тем, что сумели одолеть разбойников Крепости Ванчеонхан.

«Мы пережили ловушку, устроенную Виидом».

Такие мысли крутились в головах выживших.

Все события, связанные с Виидом, наверняка будут транслироваться. И это происшествие, вне всяких сомнений, тоже должны были показать по телевидению.

«Интересно, какой гонорар я получу от телестанций?»

Несмотря на грязную уловку Виида, они одержали победу.

— В этом Вииде ничего особенного.

— Просто мы грамотно распределили силы. Другие были застигнуты врасплох и убиты, но с нами такое не может произойти.

— Если он захочет зайти в крепость — ему конец.

— Он уже не сможет выйти, ха-ха-ха!

Поскольку появление Виида возле Крепости Ванчеонхан было

подтверждено, вскоре здесь ожидалось прибытие подкрепления от Гильдии Гермес.

Однако игроки, назначенные в качестве подкрепления, неожиданно стали оправдываться, что они очень заняты.

Охота за Виидом могла занять несколько часов, к тому же игроки знали об опасности и не хотели рисковать собой.

Кроме того, они понимали, что к тому времени, как они прибудут на место, всё уже, скорее всего, закончится.

Гильдия Гермес уже получила чувствительный удар, и её участники не готовы были жертвовать собой.

Оставшиеся в живых игроки Гильдии Гермес присели отдохнуть, чтобы восполнить исчерпанную ману и здоровье.

— Похоже, что сегодня нас покажут по телевизору.

— Да, все узнают о нашей храбрости и навыках.

— Будет круто, если мы продолжим охотиться в крепости…

Суае-е-е-ек!

В груди говорившего игрока появилась стрела.

Хуа-ру-ру-рук!

Раненного игрока охватил огонь.

— Куа-аек!

У оставшихся игроков было совсем мало здоровья, поэтому под непрерывным обстрелом они стремительно несли потери.

Игроков накрыли десятки стрел.

— Похоже, здесь ещё остались бандиты.

— Прячемся!

Игроки спрятались за колоннами и стенами. Они хотели хоть как-то выжить. Чем выше был их уровень, тем больше штрафов они получали в случае смерти.

«Они, должно быть, ждали удобного шанса, чтобы напасть».

«Грязные ублюдки. Главное не высовываться».

«Разбойники убили моего друга, я должен разобраться с ними».

Несмотря на усталость, некоторые игроки выскочили из своих укрытий.

Так или иначе, большая часть их здоровья и маны успели восстановиться.

Они хотели перехватить инициативу.

Однако стрелы вместо того, чтобы лететь по прямой, сворачивали с траектории движения и поражали игроков в спины.

— Огибающие стрелы!

Стрелы, пробившие стены, также попадали в игроков.

«У разбойников имеются настолько высокие навыки стрельбы?»

Каждая стрела, помимо основного урона, наносила также

дополнительный урон огнём, землёй или ветром. Уникальные свойства стрелам добавляли элементали.

Игроки Гильдии Гермес были порядком озадачены.

И вот в воротах, закончив выпускать стрелы, появились Виид, Золотой Человек и Элтин.

— Виид вернулся!

Виид наконец показался перед ними.

Он выбрал для этого самый неудобный для игроков момент.

— Лу-лу-лу.

На ходу Виид напевал мелодию.

— Чёрт!

Один из игроков решительно выскочил из своего укрытия.

Он избежал стрел, выпущенных Виидом, и побежал в противоположную сторону. Он решил бросить своих товарищей ради собственного спасения.

Замечательная Гильдия Гермес!

— Он оказался первее…

Другие игроки жалели, что первыми не решились на такой шаг. Как только первые игроки побегут, у остальных будет меньше шансов выжить.

Убегающий игрок уже был вне зоны досягаемости стрел Виида. Бежать самым первым было не очень хорошо, но бежать самым последним было гораздо хуже.

— Уа-а-а-ак!

Внезапно до остальных игроков донёсся его крик.

— Ахунг!

Раздался громкий рык Белого Тигра.

Игроки Гильдии Гермес были полностью окружены.

Виид спокойно проговорил.

— Можете не торопиться. Вы в любом случае уже мертвецы.

Тон человека, которого совершенно не волновали чувства других людей.

Этот же тон он использовал, когда без разбора уничтожал престижные гильдии в Континенте Магии.

Но прежде всего, эти слова заставили их дрожать от бессильного гнева.

Их разочарование было настолько велико, что, казалось, они вот-вот расплачутся.

— Мне ещё потом заниматься доставкой молока. Вы можете выходить побыстрее?

— Мне не доплачивают за переработку, поэтому за неё заплатите вы.

— Раньше всё было иначе. В наши дни детишки стали слабы духом и не умеют развлекаться.

Гильдия Гермес изначально планировала доминировать над всем Версальским Континентом.

«Он ещё тогда запланировал нас убить».

Впервые игроки Гильдии Гермес поняли, что являлись добычей с самого начала.

Виид производил на них именно такое впечатление.

* * *

— Сюда.

Сердце Крепости Ванчеонхан.

После победы над игроками Гильдии Гермес, Виид повёл своих подчинённых на битву с лидером разбойников.

По пути он уничтожал оставшихся бандитов, и для него это были совсем простенькие поединки.

— Подходите, негодяи!

Бахаморг кричал на разбойников, ошеломляя их своим боевым духом.

После гибели предводителя разбойников, моральный дух оставшихся бандитов полностью угас, и они разбежались.

Вскоре Виид отыскал хранилище.

Было понятно, что некоторые бандиты после гибели своего капитана попытаются вскрыть хранилище.

По прошествии некоторого времени разбойники исчезли бы вместе со всем имуществом своего капитана.

Поэтому Виид после победы над боссом поспешил прямиком сюда. Он вынул ржавый ключ.

После убийства членов Гильдии Гермес он подобрал этот ключ с трупа лидера разбойников.

— Должно быть, в прошлой жизни я был политиком, который предал свою страну. Хм-м, но иногда во мне просыпался добросердечный чиновник, который принимал взятки.

Виид вставил ключ и повернул его.

К-кирик.

Как только хранилище было открыто, из него посыпались сокровища.

Хранилище было забито золотом, серебром и драгоценностями.

— Ухе-хе-хе-хе!

Один уголок рта Виида приподнялся.

— Гол-гол-гол-гол!

Золотой Человек, стоящий рядом, тоже обрадовался.

Дзынь!

Вы получили сокровища Крепости Ванчеонхан.

Вам достались сокровища, украденные разбойниками.

Благодаря этому достижению, все ваши характеристики увеличиваются на 1.

Вы получили титул «Упокоивший Лидера Разбойников».

* * *

Золотой Рудник, Логово Атарога и Крепость Ванчеонхан были только началом.

Виид также совершил налёт на такие места, как Могильник Щитов, Подземелье Высокогорных Магов и Тайное Убежище Валькирий, истребив там всех игроков Гильдии Гермес.

За 3 дня было убито аж 470 человек!

Виид действовал в бывшем Союзе Королевств Бриттен и в бывшем Королевстве Ласаль. Вследствие этого число игроков Гильдии Гермес в охотничьих угодьях сократилось.

Виид весело проводил время, нападая на них.

Гильдия Гермес всерьёз озаботилась обеспечением безопасности, поэтому многие известные подземелья опустели.

Виид при помощи Скульптурной Трансформации замаскировался под обычного игрока и оплатил входную плату, чтобы иметь возможность охотиться в подземелье.

Естественно, его целью не была обычная охота.

Все зоны Подземелья Черного Слуги были разрушены.

Упокоив здешних монстров, вы продемонстрировали свою храбрость.

Подземный лабиринт Королевской Крепости был полностью уничтожен.

Открыв новые горизонты в географии, вы способствовали увеличению плодородности почвы на 2.

Босс подземелья Горы Иллеича был захвачен.

Если вы доставите его для изучения в гильдию магов, то получите щедрое вознаграждение.

Чтобы увеличить скорость охоты, он использовал Скульптурное Разрушение, благодаря чему получил множество достижений.

Союн и оживлённые скульптуры, такие как Севиль и Герника, также пользовались преимуществами охоты в подземельях.

Когда Виид и оживлённые скульптуры входили в подземелье, они убивали минимум по 15–25 монстров каждый.

В данный момент он находился в Подземном Лабиринте Себас.

Виверна-3 свернула крылья и протискивалась по узким проходам.

— Куки-и-ик! Здесь душно, темно и неудобно.

Крокодил Нил также страдал в этом подземелье из-за своего цепляющегося тела и хвоста.

— К-куе-е-е-е-е!

— Заткнитесь, не идите слишком быстро и не позволяйте хвосту биться об землю. В любом случае, прекратите какие бы то ни было жалобы.

Обычные игроки во все глаза смотрели на проходящих мимо Виида и его оживленных скульптур.

Это было довольно удивительное зрелище.

— Виид-ним, дайте автограф…

— Я ничего не подписываю. Может, вместо этого вы хотите скульптуру?

— Сколько?

— Если я продам её дешевле 30 золотых, то пойду себе в убыток.

— Я куплю. 10 штук, пожалуйста!

— Я выберу для вас что-нибудь милое и симпатичное.

— Да, да, это большая честь.

Популярность его скульптур!

Скульптуры виверн, Ледяного Дракона и Жёлтого пользовались популярностью повсюду.

— Я заработал больше 1000 золотых, поэтому я буду оплачивать вам позирование. Каждый из вас будет получать по 5 серебряных монет. Вы будете позировать мне ежедневно.

— Я скоро буду богат, омо-о-о-о!

— Я благодарен, что встретил такого великого хозяина!

Иногда опытные игроки хмурились.

— Это обычная деревянная статуэтка, которую можно купить в любом магазине. Даже если она сделана Виидом-нимом, она является несколько переоценённой…

Настроение Виида портилось.

Творец вкладывал всю душу в свои работы, поэтому снижение предложенной цены вызывало у него боль в животе.

Конечно, материал играл важную роль, но покупателям всегда стоило смотреть и на саму работу.

Виид отвечал, понизив голос.

— В таком случае я снижу цену. Сделайте своё предложение?

— Для начала, я хотел бы принести извинения.

— Пожалуйста, просто назовите цену.

— 30 золотых слишком много, поэтому как насчёт 20?

— Меня больше волнует сам процесс творения, нежели заработок, поэтому я согласен.

Материалы, из которых были выполнены его работы, абсолютно ничего ему не стоили.

Его работы были сделаны из кусков дерева и камней, поднятых с земли во время охоты.

И он вырезал их гораздо быстрее, чем заводской станок.

Хоть он и получил деньги и трофеи с игроков Гильдии Гермес, ему было важно продолжать продавать скульптуры.

Он должен был увеличивать Энергию Мгновения, чтобы использовать Ваяние Времени.

А вручение скульптур игрокам иногда увеличивало его Энергию Мгновения.

А вот Скульптурное Мастерство едва-едва увеличивалось.

В любом случае, для мастера ваяния было важно оставлять после себя следы.

Глава 9. Набег на Империю Хэйвен

Виид активно играл на Центральном Континенте и каждое его действие становилось известно другим игрокам.

— Вы слышали? Король Северного Континента бесстрашен. Он расправляется с убийцами и ворами в Империи Хэйвен.

— Похоже, появился герой, который бросил вызов кровавой Империи Хэйвен!

— Им, наконец, задали жару! Никогда бы не подумал, что застану при своей жизни момент, когда кто-то уделает этих ублюдков… И человек, который сделал это, зовётся Виидом.

Жители болтали об этом ежедневно.

Рыцари и маги Гильдии Гермес с беспрецедентной скоростью теряли свои жизни каждый день.

Виид решил продать видео одной из телестанций.

— Так как у нас с вами особые отношения, сегодняшнее видео я ещё не передал ни одной другой телестанции.

— Ох-х, эксклюзив?

— Всего на 3 часа. И с предоплатой…

— 3 часа нас вполне устраивают.

— Ку-ху-ху-ху.

Телестанция быстро подредактировала и показала видео Виида.

Реакция зрителей была жаркой.

— Куах, это великолепно. Их боевые навыки просто фантастические.

— Настолько потрясающе…

— Я потратил весь день на просмотр трансляции игры. Надеюсь, что у него и дальше всё будет получаться.

Реакция на вторжение в Империю Хэйвен отличалась от войны на севере.

Масштаб этих двух событий нельзя было сравнивать. Но рейтинги были намного выше и даже превосходили некоторые приключения Виида.

Телестанции, которые оказались в застое после трансляции квеста на финальную секретную технику ваяния и сражения за Дворец Земли, теперь снова набирали активность.

* * *

Архитекторы проектировали новый Королевский Дворец Королевства Арпен.

Даже самые прилежные архитекторы не могли поверить в настолько высокую скорость его строительства.

В прошлом, красоту величественного Дворца Земли, построенного на вершинах гор в форме короны, можно было заметить издалека.

Однако после его краха, они не могли построить его по той-же схеме.

— Если не получается построить его на высоте, значит сделаем его значительно шире.

— Скульпторы, давайте выпьем за Королевство Арпен.

— Уах!

— Выпьем этого вина из Моры, а затем объединимся для совместного строительства. Мы должны удостовериться, что здание не рухнет снова.

Великая задача для архитекторов.

Их амбициозный Дворец Земли обрушился, чтобы нанести армии Империи Хэйвен серьёзный ущерб.

То событие нанесло удар по гордости архитекторов. Они поняли, что местность, где был возведен Дворец Земли, накладывала на него некоторые ограничения.

Он был слишком мал, чтобы олицетворять собой весь Северный Континент, а его расположение вызывало у посетителей трудности с подъёмом. К тому же узкие вершины не позволяли строить здесь здания в дальнейшем.

В настоящее время было запущено строительство такого дворца, который привел бы к настоящему процветанию королевства.

Обломки на громадном поле боя делали всю равнину похожей на шахматную доску. Строительство началось не по секциям, а повсюду одновременно.

— Выше нос, мы справимся!

За строительство дворца от начала до конца отвечали архитекторы, и скорость строительства была невероятной.

Менее опытные архитекторы помогали со второстепенными работами.

Они использовали обломки старого дворца, так что видимые последствия оползня уменьшались с каждым днем.

На обширной территории, выбранной для нового дворца, строились и другие объекты, что приводило к настоящим соревнованиям между архитекторами на лучшую работу.

У каждого из этих объектов были бы свои имена, поэтому они просто не могли быть плохо построены. Кроме того, все эти здания в будущем представляли бы Королевство Арпен, а значит являлись бы визитной карточкой самих архитекторов.

Работа на строительной площадке шла и днём, и ночью!

Строительство непосредственно самого Королевского Дворца было поручено Мибулло, построившему до этого дворец Империи Хэйвен. В качестве одного из ведущих архитекторов континента, он сосредоточил все свои усилия на этом проекте.

— Король является скульптором, имеющим дело со светом. Думаю, будет неплохо использовать при строительстве дворца природные элементы.

Свет играл важную роль в этом строительстве. Внешний облик здания должен был быть заметен как днём, так и ночью. Дворец, символизирующий Королевство Арпен, должен был выглядеть величественно и привлекательно вне зависимости от времени суток. Даже ночью он должен был вызывать у посетителей чувство уюта и тепла.

Для Мибулло было совсем несложно решать проблемы с внешним видом дворца и материалами для него.

— Неужели так сложно выбрать крышу?

Ключевым украшением Королевского Дворца должна была стать крыша.

Мнения по этому вопросу сильно расходились. Она могла быть округлой, сделанной под углом или типичной для архитектуры другой эпохи.

С большинством других частей Королевского Дворца возникали схожие разногласия, но архитекторы всё равно хотели придать ему некую уникальную особенность. Независимо от того, насколько прочным могло получиться здание, проект всё равно стал бы провальным, если бы архитекторы задали неудачный дизайн.

Дворец планировалось построить большим и сложным, поэтому при его строительстве легко можно было сделать что-то не так. Архитекторов можно было считать разновидностью художников, которые в то же время всегда учитывали удобство игроков.

Мибулло был лучшим архитектором на континенте.

Он, также, как и Виид, являлся ведущим специалистом своей профессии, поэтому ему было бы очень стыдно, если бы он не смог построить достойный дворец.

— Да, Дворец Земли возвышался над горами. Он был короткой, но незабываемой частью истории, поэтому что-то должно о нём напоминать!

Дворец Земли был основан на семи горных пиках. Таким образом в новом дворце появились семь башен, крыши которых были сделаны из белой черепицы. Поскольку в его строительстве участвовали и скульпторы, на каждой белой черепице были

искусно выгравированы животные и растения, встречающиеся на севере.

Это несло в себе символическое значение. Самая высокая башня, расположенная по центру, была оснащена освящёнными серебряными колоколами.

Дворец был разделен на несколько этажей, при этом потолки должны были создавать ощущение просторности.

Просторный центральный зал должен был быть достаточно большим, чтобы вместить свыше 1000 человек. В этом главном зале Виид должен был управлять внутренними делами и принимать представителей других королевств.

В потолке и стенах здания располагались окна, через которые проникал солнечный свет, символизируя светлое будущее. Скульпторы ваяли скульптуры, в то время как художники расписывали потолок и стены.

По сравнению с золотом, драгоценными камнями и праздностью, характеризовавшими дворец Империи Хэйвен, этот Королевский Дворец создавался усилиями множества игроков.

Цветы, деревья и озеро придавали ему простой, но уютный вид. В качестве специальных мест для отдыха и игр авианов, на газонах были выращены большие деревья. Даже на строительной площадке частенько можно было увидеть спящих в траве воробьёв.

Архитектор Паво решил даже сделать для них специальные дорожки на стенах и крышах зданий. До сих пор он был занят исключительно строительством Великих Зданий, но он сделал над собой усилие и заставил себя отвлечься на другой объект.

Он с нетерпением ждал, когда к строительству присоединятся другие талантливые архитекторы, покинувшие Центральный Континент.

Новый дворец успешно рос, и Города Рассвета преображался вместе с ним.

Самые опытные архитекторы работали над Королевским Дворцом. В итоге Город Рассвета было решено передать в руки архитекторов-новичков, в связи с чем в нём ожидалось обнаружить множество недостатков.

Город отстраивался на широких равнинах. Даже если бы его планировка была обычного квадратного типа, всё равно было бы крайне сложно сделать его красивым и удобным. Нужно было принимать во внимание гармонию между различными зданиями, коммерческим районом, жилыми кварталами, гильдией наёмников и гильдиями других классов. Главным архитекторам также следовало подумать о прокладке через город небольших водных каналов.

— Мы в любом случае построим его, но… у нас действительно получится идеально?

— Мне становится страшно, когда я просто представляю себе сцену, где игроки выходят из домов на площади и улицы, и начинают жаловаться. Это ужасно.

В Море Виид создал площади, которыми пользовалось множество людей. Площади нужно было строить достаточно широкими, чтобы они нормально функционировали с учётом растущего количества людей.

Новички, торговцы и художники с радостью украшали улицы и площади. Однако для того, чтобы Город Рассвета стал центром политики и торговли, требовалось всё тщательно спланировать. Если бы сейчас что-то было сделано некачественно, то потом это пришлось бы очень долго исправлять.

— Мы не можем всё делать сами. Давайте позовём на помощь представителей и других профессий.

Многих художников и скульпторов, трудящихся на постройке дворца, это заинтересовало.

— Сделать город более симпатичным? У меня как раз есть несколько идей касательно дизайна и цветов.

— Построить площадь… В какой-то мере это тоже относится к искусству. Скульптор вас не подведёт. Давайте создадим уменьшенную модель предстоящей работы. Аванс? Мне он не нужен. Я могу заработать деньги и на скульптурах, ха-ха-ха.

Художники улучшили планировку города, в то время как скульпторы придали ему определённые формы. Поскольку архитекторам не хватало рабочих рук, скульпторы с радостью были приобщены к делу.

— Я целый день клал кирпич и таскал песок. Где еще я вам нужен? Так как в Королевской Дороге я скульптор, у меня куча свободного времени. Я сделаю что угодно, чтобы заработать денег. А вы сможете нанять ещё моего друга?

— К-конечно.

Наиболее эффективно скульпторы работали в группах. Им доверяли тяжелую и сложную работу. У них, как и художников, было развито чувство ответственности, поэтому они всё делали аккуратно.

— Хэй, ты в порядке?

— Да. Только голова кружится.

— Твои скульптуры пользуются спросом?

— Я продал 2 вчера и 1 сегодня. Мне повезло. Завтра я смогу купить хлеба, чтобы поесть. Последние два дня мне приходилось голодать.

— А ты сейчас очень занят?

— Занят? Я просто смотрю на воду в фонтане.

— Есть работа, не хочешь приехать в Королевство Арпен?

— Работа?

— Да, на несколько месяцев.

— Деньги…

— Оплата будет производиться в зависимости от физической нагрузки и твоих способностей, но на еду тебе точно хватит. И если ты приедешь в Королевство Арпен, тебя также обеспечат лачугой.

Художники со всего континента и скульпторы из Родиума зашевелились.

— Что, и вправду есть работа?

— Мне дадут деньги и еду? Бюджет на строительство — несколько миллионов золотых?

— Подожди минутку, повтори ещё раз. У наших коллег, которые пришли туда в самом начале, уже скопилось достаточно, чтобы купить дом?

Скульпторы Родиума.

Благодаря Вииду количество людей, избравших профессию скульптора, резко возросло.

Так называемое второе поколение Виида.

Но жизнь скульптора была полна тягот и невзгод. Иногда у них выходили чудесные скульптуры, но большинство их работ никто не покупал. Каждый игрок, как правило, за всю игру покупал несколько статуэток из любопытства, но больше им было совершенно ни к чему.

Их можно было продать представителям королевской семьи или дворянам, но из-за войны спрос на произведения искусства на Центральном Континенте упал.

Если точнее, то скульпторы безжалостно преследовались Гильдией Гермес. Причина была проста — Виид.

Скульптуры, продаваемые в городах и деревнях, облагались непомерными налогами. Из-за этого скульпторы чувствовали себя паршиво. Некоторые из них сменяли свои профессии на боевые, однако другие настолько привязались к ваянию, что не могли его бросить.

Те из них, кто остался в Родиуме, влачили жалкое существование.

— Север — это рай для скульпторов.

— До меня доходили слухи, но неужели это действительно правда? Неужели действительно в этом мире есть место, где скульпторы могут жить спокойно?

— Мой друг отправился жить на север. Он специализируется на ваянии авианов и продаёт десятки скульптур в день.

Скульпторы Родиума пришли в движение. Обычные скульпторы не обладали боевыми навыками, поэтому им было страшно покидать город. Однако в сопровождении охотников они всё же решились пойти на север.

— Как долго нам идти до Королевства Арпен?

— Сначала нас несколько раз либо убьют монстры, либо мы помрём от голода. Но если мы останемся здесь, то с нами будут происходить вещи похуже смерти.

Империя Хэйвен издала указ, запрещающий миграцию на север. Игроков, попадающихся патрулям, немедленно казнили.

Скульпторы пытались обойти Империю Хэйвен. Но Гильдия Гермес, едва заметив их передвижение, дала команду.

— Скульпторам нельзя дать уйти на север.

За ними отправили рыцарей. Всех пойманных скульпторов тут же убивали.

Однако те, кто остался жив, продолжали двигаться на север. В их сердцах горела надежда!

Скульпторы надеялись, что когда-нибудь получат всемирное признание. Великая мечта пересилила их страхи.

Наконец, новости о них дошли до авианов, и те перенесли скульпторов в Город Рассвета.

Скульпторы из Родиума были привлечены к работе, не успев даже передохнуть после дороги.

Город Рассвета сначала был спланирован архитекторами, потом художники усовершенствовали планировку, и наконец скульпторы погрузились в работу с головой.

Основой города были лачуги, которые могли позволить себе даже новички. Многие игроки участвовали в строительстве Города Рассвета и Королевского Дворца.

— Работа, работа!

— Деньги. Да!

Новички, которые не могли покинуть город в течение определенного срока, только приветствовали подобную работу!

Игроки, которые могли бродить повсюду, приносили с гор строительные материалы, а новички разносили их по объектам.

У них было много работы: рытьё, укладка камней, укладка кирпичей, ремонтные работы.

— Эй, это совсем не джекпот. Я так устал, что даже лампочку дома не могу поменять.

— Не говори глупостей. У меня на веранде кран не работает уже два года.

— Прекращайте болтать и возвращайтесь к работе. Это очень важное здание.

Исследования показывали, что многие старшеклассники,

студенты и молодые люди в возрасте от 20 до 30 лет скатывались в безработицу.

Это означало, что число новых подсоединяющихся игроков увеличилось с миллионов до десятков миллионов. А исходя из статистики, Мора и Город Рассвета входили в первую 5-ку по тому, где люди начинали игру.

Игроки соглашались вкалывать ради светлого будущего. Дворцу Земли и Городу Рассвета всё еще недоставало масштабности, но многие разработки были уже осуществлены.

— Мы продолжим упорно трудиться, с нетерпением ожидая плодов нашей деятельности.

— После того, как я закончил работу над зданием, моё Скульптурное Мастерство увеличилось. Резьба на стенах и колоннах — это даже весело.

— Видите песок и камни, сложенные там? Это мы их принесли.

— Архитектор-ним, а когда мы возьмёмся за Великие Здания? Мы могли бы начать их уже сейчас.

* * *

— Ку-ха-ха-ха!

Третий Меч заливался смехом.

В воздухе и на земле витали многочисленные призраки.

Их костюмы были поношенными и выцветшими, но доспехи и одежда явно принадлежали далёкой эпохе. Они обитали в глубине сокровищ Империи Палос.

После битвы у Дворца Земли, Третий Меч чувствовал разочарование.

— Сражение длилось всего лишь один день? Я с таким нетерпением его ждал, и надеялся насладиться им подольше. Моё тело всё ещё не насытилось.

У него было такое чувство, что его тело приготовилось съесть двойную порцию чачжанмёна, кисло-сладкую свинину и кисло-сладкого цыплёнка, а вместо этого получило маринованную редьку. Он отчаянно хотел утолить свою жажду сражений.

Поэтому, когда Пейл и Мейлон сказали ему, что раскопке сокровищ мешает множество призраков, он с радостью вызвался им помочь.

Третий Меч просто закричал на призраков.

— Идите сюда, нежить!

— Нет!

Завопила Ирен.

Призраки набросились на Третьего Меча.

Призраки, вырвавшиеся из сокровищ Империи Палос, были повсюду. Как правило, призраков уничтожали по частям, но Третий Меч всполошил их всех.

— Это ярость благословенного меча…

— 52 Штормовых Удара!

Третий Меч неистово наносил удары по подлетающим призракам.

Так же, как и в бою против рыцарей, он использовал копья и мечи. Против призраков он использовал сложные боевые связки.

Но когда он нанёс призраку удар мечом, тот рассмеялся.

— Ки-хи-хи-хи! Человек, у тебя нет силы, чтобы уничтожить нас.

— Ты так считаешь? Я профессионал в этой области. И я расправлюсь со всеми вами!

Вы получили Благословение Баталли.

Баталли получает удовольствие от просмотра сражений.

Благословение верующего.

Баталли являлся богом сражений.

Его не заботило, был ли человек хорошим или плохим, он давал благословения даже убийцам.

Было известно, что в общей сложности его благословение могли получить только пять человек на всём Версальском Континенте, и 3 из них принадлежали к Гильдии Гермес.

Они намеренно жертвовали огромные суммы Церкви Баталли и манипулировали сражением так, чтобы получить титул «Безудержный Разрушитель». Они продолжали бороться, показывая ошеломительные техники, и в итоге получали этот титул даже ценой нескольких смертей.

Третий Меч получил этот титул, пережив сражение у Дворца Земли. Многие из Мечей были достойны его в тот день, но он был единственным, кто выжил.

— Ха-ха-ха-ха-ха!

Третий Меч разразился хохотом.

Он стал похож на абсолютного безумца. 6-й Меч и другие ученики смотрели на него с дрожью.

— Я завидую ему.

— Он такой крутой. Как и ожидалось от Третьего Меча.

— Смотрите внимательно. Вот настоящий мужчина.

Не просто личность, а сумасшедший Меч!

— Куо-о-ох!

Остальные Мечи ринулись в атаку.

— Л-людей стало больше.

— Мы непобедимые рыцари Империи Мапон! Рыцари, послушайте! Не отступайте и идите в атаку на людей!

— Ох-х-х, в атаку!

Сражение между Мечами и призраками. Повсюду мелькали мечи, молоты и топоры.

Мейлон приложила руку к своему лбу.

— Боже. Это всё сон.

Сурка оскалилась.

— В бой!

И погрузилась в самую гущу сражения между Мечами и призраками.

Ирен подняла свои покрытые рукавами руки.

— Моей маны недостаточно, чтобы спасти всех вас от смерти!

Обычно священники наблюдали за боем со скукой. Но как только ситуация накалялась, их глаза начинали сиять ярче, чем когда-либо ещё.

Если у них заканчивалась мана и кто-то из товарищей умирал, то священники считали это своим провалом. Священники были готовы как к массированным ударам, так и к внезапным атакам, но они чувствовали себя виноватыми, если кто-нибудь погибал.

Священники посвящали себя защите и исцелению, но иногда им приходилось возглавлять группы. Сражаясь с сильными монстрами, зачастую именно магия лечения определяла, смогут ли они выстоять или сбегут.

Но в отличие от других священников, Ирен никогда не предложила бы убежать.

— Ну что, повоюем? Прибейте их!

Восстанавливающая магия требовала наличия маны.

Поэтому, чтобы не дать своим товарищам погибнуть, Ирен приходилось выбирать для заклинаний подходящие моменты. Она показывала совсем другой уровень навыков, когда была взволнована по поводу возможного поражения. Таким образом, её друзья, полагаясь на стабильную защиту, могли увереннее атаковать.

— Хэй, что это? Это отличается от того, что я себе представляла. Я предполагала, что буду просто смотреть. Всё оказалось сложнее.

Другие люди хвалили целительские способности Ирен, ведь она вкладывала в них всё своё сердце.

Боевые способности каждого человека отличались в зависимости от их интеллекта и скорости реакции. Но в масштабах целого рейда или экспедиции, успех зависел

исключительно от священников. Священники являлись центром каждой группы, беря на себя роль по защите и исцелению, поэтому это была очень уважаемая профессия.

Кроме того, Ирен была словно рождена, чтобы стать священником. В городе она благословляла всех проходящих мимо игроков, что увеличивало её навыки. Благодаря своей преданности и вере, она имела намного более высокие навыки, чем многие другие игроки.

— Куа-ха-ха!

— Уничтожим их всех!

Пейл также пускал свои стрелы, находясь среди Мечей. Он был таким человеком, который каждый день страдал. Поэтому что-то вроде этого было для него нормально и вполне ожидаемо.

— Множественный Выстрел!

Стрелы Пейла поражали десятки призраков одновременно. Ущерб, причиняемый лучником, наносил действительно невероятный урон по области, где были сконцентрированы призраки.

Первый Меч, инструкторы и ученики уничтожили всех призраков всего за 10 дней. Количество убитых за это время призраков было просто невероятным.

Мейлон от лица всей группы поблагодарила их.

— Спасибо. Вполне возможно, что мы бы не справились без вашей помощи.

Она с благодарностью улыбнулась.

Так как она являлась телеведущей, её улыбка была безупречна и изящна.

Первый Меч и Второй Меч проглотили языки.

Они не знали, что ответить, несмотря на то, что у обоих из них были девушки.

«Даже если мужчина женат и с детьми, совсем не обязательно, что он будет знать, как разговаривать с женщинами».

Взрослые мужчины просто сели и стали пить кофе.

Тогда к ней приблизился Третий Меч.

— Кхм-м, кхм-м, прошу прощения.

— Говори свободно. Я намного моложе тебя.

Смех Мейлон был свеж, словно весенние цветы.

Она много раз оставалась в стороне из-за потрясающей внешности Хварен и Беллот.

— Но я не могу обращаться к вам неуважительно.

— Это слишком неловко. Я бы чувствовала себя намного комфортнее, если бы могла называть тебя оппа.

— Реально?

Поведение Третьего Меча мгновенно изменилось.

Он стал вести себя, как молодой парень из Династии Чосон[5].

— Да. Мы начали зачистку, но на дне озера покоится еще множество сокровищ. Я просила Манауэ прислать нам нескольких рабочих, но этого будет недостаточно. Ты сможешь нам помочь?

— Конечно. Если ты позовёшь, я приду в любое время!

Сочетание средневозрастной внешности и мальчишеского поведения Третьего Меча было странным. Тем не менее, ученики по-прежнему относились к нему крайне почтительно.

«Он может даже говорить с девушками».

«Сильный человек, очень сильный! Настолько уверен в себе, что я завидую».

Тогда Третий Меч с беспокойством спросил.

— Если сокровища зарыты в земле, значит, их нужно выкапывать лопатами?.

— Да, правильно.

— А сколько рабочих сюда направляется?

— 30 человек.

— Тогда нет никакой необходимости ждать. Здесь находится достаточно людей.

Третий Меч посмотрел на своих товарищей.

— Вы согласны на это?

— Конечно.

— Нужно что-то вырыть?

— Пойдёмте покопаем!

Почти половина учеников сейчас находилась в южной пустыне, но все остальные собрались здесь.

Третий Меч невозмутимо сказал Мейлон.

— Мы можем копать без остановки в течение многих дней! Ты можешь положиться на нас.

— Мне неловко, что я заставила тебя помогать нам в подобном деле.

— Ничего. Я только рад помочь.

Третий Меч и ученики начали рыть землю.

Когда очередное сокровище поднималось на поверхность, Ирен тотчас же упокоевала находящегося в нём призрака. Но иногда попадались сундуки, набитые золотом, и призраки появлялись из них десятками.

Призраки пытались взять эту территорию под свой контроль.

— Ху-хи-хи-хинг!

— Ку-ха-ха-ха! Наконец-то снова этот мир…

— Валите в ад!

195-й Меч бил их лопатой.

Мастерское владение оружием было полезно, потому что в качестве оружия можно было использовать что угодно.

Среди сокровищ, извлекаемых из грязи, им попался чёрный меч с подозрительным ярким сиянием.

Из него появился призрак, являющийся графом Королевства Мапон.

— Глупые люди, вы разбудили меня… ку-хеок-хеок.

Призрак Графа с тревогой заозирался.

Включая Первого Меча и Второго Меча, он был окружён 250-ю здоровенными вооружёнными мужиками. Их глаза сияли, когда они держали в руках мечи, копья, булавы и топоры.

— Уже довольно давно я не испытывал вкус настоящего боя.

— Учитель-ним, он похож на монстра уровня босса.

— Я тоже по этому скучал. Только не слишком жадничайте.

— Да. Мы поняли, Учитель-ним!

Первый Меч, инструкторы и ученики набросились на Призрака Графа. Их Сила, Ловкость, Выносливость и прочие характеристики в Королевской Дороге сделали из них невероятных личностей. Некоторые из них сократили дистанцию для ближнего боя, в то время как другие бросили в него топоры.

Безжалостная атака на призрака! Боевые навыки Первого Меча и учеников значительно выросли. Они с лёгкостью могли убить монстра уровня босса такой большой группой, поэтому призрак вскоре погиб.

Ученики улыбались, побеждая призраков.

— В будущем я непременно стану намного сильнее. Тогда у меня появится симпатичная девушка, как у Учителя-нима и Второго Меча сонбэ-нима. Сильный человек преодолеет любые невзгоды.

— Эй, призраки, идите сюда. Вы должны продолжать появляться, пока я не заполучу себе девушку. Моя мама сказала мне жениться к следующему году, потому что она хочет внучку.

— Вперёд! Приложим все наши силы. Если мы уничтожим всех этих врагов, то наверняка встретим девушек.

Ученики продолжали копать и сражаться.

Наблюдавшая за ними Мейлон снова коснулась своего лба рукой.

— Они реально думают, что девушки захотят встречаться с ними, если они станут сильнее?

Зефи согласился.

— Если они хотят завести девушку, то почему они не пойдут в ночной клуб?

Ирен вкрадчиво проговорила.

— Говорите потише. На днях я задала точно такой же вопрос

Ромуне…

— И что она ответила?

— Когда они подошли ко входу, им навстречу вышли все охранники ночного клуба.

— И?

— Охранники помолчали, а потом просто отдали им все свои деньги.

— …

— Кхм-м.

Больше и сказать было нечего. Мечи были настолько сильны и так смахивали на бандитов, что ни у кого не возникало желания остановить их.

На самом деле, после того, как ученики поучаствовали в войне, к ним в друзья стали часто добавляться игроки женского пола.

«Ага, я должен быть сильным! Это достоинство мужчины».

«Неужели я действительно ещё слишком слаб в Королевской Дороге? У меня до сих пор нет девушки».

В итоге ученики имели ошибочное представление о мире.

Найденные сокровища Империи Палос передавались Манауэ. Большинство предметов были сломанными или ржавыми, но у них была высокая стоимость в качестве антиквариата.

Мечам и доспехам можно было вернуть часть их первоначальной ценности, пропустив их через руки кузнеца. Но с изделиями из кожи уже ничего нельзя было поделать.

Манауэ только и мог, что открывать при виде этих сокровищ рот, поскольку легко мог предположить их стоимость.

— Замечательно, что вы раскопали столько сокровищ. Итак, общая стоимость… Нет, я смогу сказать точную сумму только после их продажи.

Практически все сокровища Империи Палос были обнаружены. Это можно было определить по количеству призраков, появляющихся из-под земли.

В это время они услышали новости о том, как Виид играет на Центральном Континенте.

Бесстрашные действия против Гильдии Гермес привлекли к нему всеобщее внимание. Станции каждый день транслировали видеозаписи с Виидом.

Зрители ликовали, поскольку кто-то наконец начал бороться с тиранией Гильдии Гермес и тем самым способствовал распространению мятежников со скоростью пожара.

Первый Меч с негодованием произнёс.

— Этот парень… Он в одиночку играет невероятную роль, в то время как мы здесь копаемся в грязи!

— Учитель-ним, наш младший действительно гнусный тип.

— Нам действительно не стоит доверять ему.

Великие победы Виида.

Мечи жаждали завести себе симпатичных девушек.

В этот момент 227-й Меч обнаружил несколько граффити, коряво написанных на стенах Моры.

Я люблю Виида-нима!

Куа-а, Виид-ним, женись на мне!

Забери меня с собой, Бог Войны Виид.

Третий Меч сердито воскликнул.

— Этого не может быть!

— Точно. С этих пор мы не можем просто оставаться в стороне.

— Мы должны немедленно что-то предпринять, пока младший не зачистил всё вокруг.

Первый Меч и Второй Меч не могли оставаться невозмутимыми.

— Творятся такие вещи…

— Я заблуждался. Как только у меня появилась девушка, я должен постоянно показывать ей себя с хорошей стороны.

— Независимо от того, сколько лет мужчине, он всё равно остаётся ребёнком.

— Учитель-ним, я знаю один восхитительный ресторан, где можно поесть.

— Действительно?

Но Третий Меч был не очень популярен у девушек.

— Давайте вторгнемся в Империю Хэйвен!

— Лучше всего мы умеем именно сражаться. Глупо не воспользоваться такой возможностью.

Первый Меч и остальные решили вновь напасть на оккупированные Империей Хэйвен земли севера.

Пейл, Ирен и остальные, естественно, присоединились. Мечи помогли им выкопать сокровища, поэтому они не могли отказаться.

Пейл осторожно поинтересовался.

— Каков план?

Империя Хэйвен захватила достаточно большой кусок севера. Поскольку его нужно было как-то контролировать, армия была рассредоточена по всем территориям. Им нужно было получить информацию о наиболее уязвимых областях.

Третий Меч немного подумал и ответил.

— Атаковать.

— А?

— Просто атаковать.

Глаза Пейла округлились от шока.

Он знал натуру Третьего Меча, но всё же решил переспросить, чтобы удостовериться в услышанном.

— И всё?

— Да. А что, чего-то не хватает?

— Вы должны определить маршруты вражеских войск, определить место проникновения, пути к отступлению и использовать стратегию.

— Тск, тск.

Третий Меч решил, что Пейл дурачится.

— Это сражение.

— …?

— Мне не нравятся все эти заморочки. Мы просто ударим первыми. Победа важнее всего остального. Если мы не победим, то мы умрём.

Простой и грубый подход.

Но они всё равно пошли за Третьим Мечом и напали на оккупированные Империей Хэйвен территории.

Третий Меч и ученики не использовали никакой тактики. Они просто без раздумий врывались через главные врата в только-только построенные замки.

Мастера боевых искусств могли пользоваться любым оружием. Использование самого разнообразного оружия было огромным преимуществом против врагов.

Они побеждали стражников Империи Хэйвен, размещённых по гарнизонам.

Авианы также присоединились к борьбе с захватчиками. Даже копья рыцарей Империи Хэйвен не могли достать летающих в небе авианов.

Некоторые Мечи летали верхом на птицах и стреляли из луков. Игроки, завидевшие их в небе, прозвали их птичьими рыцарями. И через несколько дней над оккупированными северными территориями можно было увидеть уже десятки птичьих рыцарей.

Мечи никогда не отличались терпением и безудержно наседали на Империю Хэйвен.

Глава 10. Долг Чёрного Рыцаря

— Я не одинок. Вместе со мной борется еще множество людей.

Проговорил Виид, охотясь в Империи Хэйвен.

До похода в Логово Ратуаса у него оставалось ещё 20 дней.

— Я не знаю с чем мне придется столкнуться, поэтому сперва я должен стать сильнее.

Он получал много опыта, убивая игроков Гильдии Гермес. Но это всё равно было рискованно.

Стервятники следовали за ним по пятам всюду, куда бы он ни пошёл, поэтому ему было трудно сосредоточиться на охоте в подземельях. Однако всякий раз, когда он проходил подземелье, его характеристики и опыт неуклонно росли.

И, естественно, видео его сражений продавались телестанциям.

— Я всё ещё должен думать о заработке. Сейчас, благодаря Гильдии Гермес, я одновременно и становлюсь сильнее, и делаю деньги.

Зрители безумно радовались, когда он совершал набег на Гильдию Гермес и проходил их подземелья.

Сражения Виида всегда были захватывающими, и они никогда не знали, где он поразит Гильдию Гермес в следующий раз. Его взаимодействие с Союн и оживленными скульптурами также было прекрасно. Зрители чуть ли не задыхались от восторга, наблюдая за их скоростью прохождений и убийств.

Сотрудники телестанций и зрители хвалили Бога Войны Виида. Гильдия Гермес имела репутацию негодяев. Если бы они не вели себя так, скорость развития Королевства Арпен к настоящему времени давно бы уже замедлилась.

У новичков не было бы причин начинать игру на Северном Континенте и помогать в строительстве Великих Зданий. Да и торговцы так активно действовали на Северном Континенте только для того, чтобы избежать тирании Гильдии Гермес.

— Универсальные магазины повсюду. Уличные киоски могли бы стать идеальным решением в данный момент.

Когда Виид достиг 441-го уровня, он решил создать ещё одну оживлённую скульптуру.

Будучи правителем пустыни, он создал священников Альберуна и Альберена, взяв за прототип Альберона из Церкви Фреи.

Виид хотел создать исключительного священника, который сопровождал бы его вместе с Союн и оживлёнными скульптурами.

— Я всегда могу рассчитывать на помощь Альберона и Церкви Фреи, поэтому на этот раз я сделаю другую оживлённую скульптуру.

Церковь Фреи благословляла и очищала землю. Также у неё были благословения, повышающие привлекательность человека.

Религии, связанные с войной, такие как Баталли и Атрок, были для него бесполезны.

А вот Церковь Лю была не менее широко распространена среди людей. Многие жители поддерживали Церковь Лю, поскольку она символизировала солнце.

— Какие материалы мне лучше использовать?

Виид размышлял над этим вопросом, когда к нему подошёл Золотой Человек.

— Гол гол-гол, используйте вот это, Хозяин.

— Слитки?

— Я упорно трудился, чтобы добыть их, гол-гол-гол!

Пока Виид охотился, Золотой Человек старательно копил серебро!

Золотой Человек дружил с вивернами и Ледяным Драконом, но он хотел найти себе пару.

«Пара… это неплохо. Супружескую пару я смогу использовать. Оживлённые скульптуры также могут родить детей, которых я тоже смогу использовать. Погодите минутку, сочетание золота и серебра. Это будет определённо бесценная пара!»

Виид испытал большое потрясение, как если бы его ударили сзади по затылку.

«Я должен был подумать об этом раньше. Я слишком глуп и добр, чтобы жить в этом мире».

Невероятное сожаление!

— Не волнуйся. Я сделаю по-настоящему добрую и умную девушку.

— Лучше, чтобы она была красивой, гол-гол-гол.

— …

У всех мужчин были одинаковые запросы к девушкам.

Виид расплавил слитки в печи.

При плавке серебра нужно было удалить их него все примеси. 99,999 % очистка гарантировала высокую стоимость при продаже.

«Интересно, смогу ли я позже продать материалы, из которых она изготовлена? Я не знаю, что будет в будущем».

Популярность оживленных скульптур было по-настоящему огромной. Они были хорошими подчинёнными и могли жить несколько десятилетий, проходя через многочисленные невзгоды.

«Тут много денег… Приблизительно 100 миллионов? Или я могу продать её саму!»

Потенциальная продажа оживлённой скульптуры.

Он залил серебро высшей очистки в форму. У него был богатый опыт в кузнечном деле, начиная с создания Золотого Человека.

Виид изготовил форму красивой девушки.

«Девушка с продвинутыми западными манерами. Лицо восточноевропейской красавицы. В ней будет одновременно красота востока и запада. И гламурное тело».

Идеальная спутница, о которой мечтают многие мужчины.

Статистика среди мужчин 20-летнего возраста показывала, что те отдают предпочтение девушкам именно с таким лицом и телом. Хотя на подобное лицо и тело обратил бы внимание любой мужчина, независимо от возраста.

«Она не должна быть слишком пафосной, и должна получиться послушной. Чтобы я мог заставить её работать».

Работа над восточноевропейской красавицей заставляла его чувствовать себя прекрасно! Виид обладал исключительными навыками в ваянии красоток, благодаря Союн.

— Я хочу, чтобы её глаза были из сапфиров.

— Гол-гол-гол, я поддерживаю эту идею.

В качестве глаз Виид использовал синие драгоценные камни. Это были драгоценные камни, добытые с игроков Гильдии Гермес.

— В неё вложена куча денег. Я обязательно должен буду возвратить всё назад.

Пожалуйста, дайте имя новой скульптуре.

— Жрица Церкви Лю.

Жрица Церкви Лю, правильно?

— Правильно.

Самое простое название. Название скульптуры не имело значения при оживлении скульптуры.

Прекрасная скульптура! «Жрица Церкви Лю» была создана.

Чистая и благородная скульптура.

Ценное полностью очищенное серебро увеличивает её святость.

Красота, о которой будут слагать песни.

Поэты Версальского Континента будут говорить о ней.

— Совершенная и безупречная красота, даруемая лишь богами.

Богиня Очага Гестия даровала ей свою привлекательность.

Художественная ценность: 3194.

Уникальные свойства: Жрица Церкви Лю увеличит скорость восстановления здоровья и маны на 30 % в течение дня.

Благословения и исцеляющие навыки священников по ночам будут на два уровня выше.

Священники религий Лю и Гестии получат 5 очков Веры навсегда.

Вера увеличится на 50.

Все характеристики увеличатся на 12.

Счётные навыки торговцев увеличатся на 1.

Навык оценки произведений искусства авантюристов увеличится на 1.

Максимальный запас здоровья, навыки защиты и сопротивление магии увеличатся.

Эффект не складывается с другими скульптурами.

Текущее количество созданных Прекрасных скульптур: 143.

Скульптурное Мастерство улучшилось.

Ремесло улучшилось.

Слава увеличилась на 630.

Искусство увеличилось на 16.

Привлекательность увеличилась на 11.

— Она довольно неплоха.

Повышение Искусства и других характеристик было удивительным. Но было бы лучше, если бы это оказался Шедевр.

Конечно, создание прекрасной скульптуры было великолепно для скульптора. Но поскольку Виид практически освоил ваяние, его запросы были выше.

— Я должен был сделать нос немного повыше. И глаза должны быть более широкими.

Виид смотрел на неё и всё больше волновался.

Дзынь!

Бог Солнца Лю обратил на вас внимание.

Как тот, кто освещает мир, он не забудет вашей преданности и с удовольствием окажет вам ответную услугу.

Вера увеличилась на 21.

— Ух-х, неплохо.

Не считая священников и паладинов, для большинства игроков Вера была бесполезной характеристикой.

Поначалу Виид тоже считал Веру разновидностью мусора.

Но сражаясь с вампирами он понял, что с высокой Верой командовать рыцарями и священниками намного легче.

Как только Вера достигла 600, она увеличила его Защиту и Устойчивость. Эффекты благословений и исцеляющей магии стали сильнее, к тому же он смог лучше противостоять чёрной магии, накапливающейся, когда он пребывал в облике нежити.

Хоть Вера и не влияла напрямую на боевые навыки, она всё равно оказывала положительное влияние.

— Ху-ху-ху. Золотой Человек, что ты думаешь?

— …

— Золотой Человек?

Виид обернулся и увидел, что Золотой Человек пускает слюни.

Кажется, она ему понравилась.

— Золотой Человек, она хороша?

— Краси… вая.

— Ху-ху-ху, теперь давай используем моё умение. Оживление Скульптуры!

Вы оживили скульптуру.

Исходя из значения характеристики Искусство (3377), ваша скульптура получает 417 уровень. Однако благодаря эффекту Религиозной работы добавляется еще 25 %, и уровень вырастает до 522.

Оживленной скульптуре даны 4 свойства.

Значение свойств зависит от уровня и облика скульптуры.

Свойство Металла (100 %), Свойство Веры (100 %), Свойство Предвидения (100 %), Свойство Воскрешения (100 %).

Свойство Металла позволяет игнорировать большинство заклинаний.

Чистое серебро — превосходный материал для защиты и магического сопротивления.

Благодаря Свойству Веры, вера вашей скульптуры непоколебима, и иногда святая магия может являть настоящее чудо.

Свойство Предвидения даёт способность видеть скрытые или невидимые вещи.

Свойство Воскрешения означает, что святая магия в теле скульптуры позволит ей воскреснуть один раз после смерти.

262 маны было использовано.

Эффективность умения повысилась, поэтому ваши штрафы к уровню и характеристикам уменьшены на 20 %.

Искусство уменьшилось на 6 навсегда. Для повышения Искусства, создавайте новые скульптуры и другие художественные работы.

Уровень уменьшен на 2. Характеристики снижены на 10.

Все потерянные характеристики, связанные с понижением уровня, будут восстановлены при его очередном повышении.

Берегите ваши скульптуры.

Умершую скульптуру придётся оживлять заново.

Воскресить разрушенную полностью скульптуру невозможно.

Сделанная из серебра скульптура сияла словно солнце. Спустя некоторое время свечение стало более естественным и приятным.

Создание Виида появилось на свет. Оживлённая скульптура заговорила мелодичным голосом.

— Хозяин, пожалуйста, дайте мне имя.

Большинство оживленных скульптур Виида были мужского пола. Высшая эльфийка Элтин, Виндекс и Герника были созданы другими скульпторами в Джиголасе.

Глядя на готовую работу, он испытывал чувство, будто смотрит на прекрасную дочь.

— Я тебя создал, так что…

Виид напрягся, пытаясь придумать ей имя. Она походила на его дочь, поэтому он не мог дать ей плохое имя.

Он начал обдумывать симпатичное имя, которым назовёт эту девушки.

— Йун… Йун… Йун-сук.

— Понятно. Пожалуйста, в будущем зовите меня Йун-сук.

Виид вытащил униформу и шляпу, принадлежащие Церкви Лю. Они отлично подходили Йун-сук.

Золотой Человек застенчиво почесал голову и произнес.

— Меня зовут Золотой Человек, гол-гол-гол.

— И что?

— Я буду хорош для тебя в будущем. Я надеюсь, что ты станешь моей женой, гол-гол-гол.

Йун-сук была озадачена.

— Женой?

— Давай проведём остаток жизни вместе, гол-гол-гол.

— Я жрица Бога. Я никогда не выйду замуж.

И Золотой Человек и Виид получили сильнейший психологический удар.

— Нет! Мой план с гусыней, несущей золотые яйца…

* * *

До окончания срока, отведённого на визит в Логово Ратуаса, оставалось 19 дней.

Только дурак продолжил бы идти вразрез с Гильдией Гермес.

— Виид был замечен в этой области.

— Вероятно, он появится в известных подземельях неподалеку от Замка Формос.

— Выдвигаемся туда. Нам очень важно оказаться там! И определите регионы, в которых видели виверн.

Гильдия Гермес сосредоточилась на стабилизации Центрального Континента. Лорды и рыцари выдавали квесты на обеспечение мира. Они выдавали квесты на наказание мятежников или повышение безопасности региона.

Но некоторые игроки Гильдии Гермес, никого не слушая, решили охотиться за Виидом. Их было больше тысячи, ведь за голову Виида обещали щедрое вознаграждение.

Тот, кто избавится от Виида, получит 70 миллионов золотых. Кроме того, ему будет дарована должность лорда в одном из городов.

— Я ничего не имею против Виида, но…

— Если мы перережем ему глотку, то сможем присоединиться к Гильдии Гермес и получим хорошее обращение к себе.

Все, кто обладал на Версальском Континенте хоть какими-то навыками, устремились за его жизнью.

До сих пор Виид получал поддержку игроков, ненавидящих Гильдию Гермес, но теперь он не мог даже охотиться в подземельях.

Виид стал крупной рыбой, которую все хотели поймать.

— Я и не ждал, что буду нравиться людям. На самом деле я ожидал, что все в этом месте будут меня ненавидеть. Так что нет

причин для беспокойства. Такова жизнь.

Виид расслабился при мысли о предстоящей встрече с врагами.

Бог Войны и не мог вести себя по-другому. Если бы он был подвержен страху, то никогда не получил бы такое большое уважение в Континенте Магии.

— Я убью их всех. Даже если мне придётся самому их спровоцировать.

Этот кризис фактически развязал ему руки.

Виид использовал Скульптурную Трансформацию и вошёл в популярное подземелье.

Спустя 10 минут.

> Вы получили спрятанный в этом подземелье драгоценный камень.
>
> Квест «Украденная драгоценность» был выполнен.
>
> Удача увеличилась на 4.

Он проигнорировал всех монстров и закончил квест в самые кратчайшие сроки.

Виид вернулся ко входу в подземелье и показал драгоценный камень стоящему там маленькому мальчику.

— Я нашёл драгоценный камень. Скорее всего, в будущем я его потеряю, поэтому я лучше отдам его тебе. Я не знаю, где бы я мог применить драгоценные камни.

— Квест был уже завершён?

Он привлёк внимание игроков у входа.

— Кто это? Я не знаю никого с таким лицом.

— Я не думаю, что он особо активен в этой области.

Виид сохранял серьёзное выражение на лице, в то время как игроки задавались вопросом о нём. Он быстро их обогнул.

— Хм-м, я занят, так что…

Виид окинул взглядом всех игроков вокруг.

За время в Королевской Дороге он развил острый глаз. Он походя научился оценивать всю экипировку, надетую на других людей.

— Здесь никто не ходит в обычном одеянии. Это подозрительно.

— Те сапоги…

Небесные Сапоги! Сапоги, украшенные изображением солнца и облаков. Известный предмет, принадлежавший одному из членов Гильдии Гермес. Они увеличивали скорость передвижения на большие расстояния, а также магическое сопротивление. Кроме того, это был уникальный предмет, повышающий Честь и

Достоинство в общей сложности на 70 очков.

Несколько раз эти сапоги мелькали по телевизору, однако в последнее время ходили слухи, что их владелец был ограблен Виидом.

Сапоги привлекли внимание игроков.

«Виид».

«Даже если это не Виид… Я всё равно хочу эти сапоги».

У входа в подземелье собралось больше 20 человек.

Среди них можно было заметить красные имена убийц. На Центральном Континенте клеймо убийцы не считалось недостатком. Те, кто обладал силой и связями, мог гордо ходить с ним где угодно.

Игроки в охотничьих отрядах обменялись взглядами и кивнули.

— Давайте убьём его.

— Тут и думать нечего. Мы должны позаботиться о нём прежде, чем его опознают другие люди.

— Это действительно Виид?

— Он не выглядит сильным… В любом случае, когда мы внезапно нападём на него, всё выяснится. Будьте начеку. Пусть Джейн доложит в Гильдию Гермес.

Виид до этого только подозревал, что за его голову назначена награда, но теперь он в этом окончательно убедился.

— Кажется, он идет в сторону Замка Сисли.

— Тогда мы свернём направо. Внимательно следите за ним.

Группа игроков поспешно следовала за Виидом.

Очень скоро к ним присоединились ещё 100 других охотников за головами.

— Что там с Гильдией Гермес?

— Они на подходе.

Преследование набирало обороты. Многие позвали товарищей, чтобы вместе позаботиться о Виде.

Это было золотое дно для Виида.

— Начинаем!

В сторону преследователей полетели стрелы.

Первые из них летели точно в убийц.

Порядочные игроки должны были сначала дождаться нападения на себя, чтобы им засчитали самооборону. Убийство простых игроков наложило бы на него метку убийцы.

— Кха-кха, это реально Виид!

Виида спокойно охотился на преследователей. Для нападения с большого расстояния он использовал стрелы. Он не знал сколько магов имеет противник, поэтому он стрелял прямо на скаку.

— Схватить Виида!

Преследователи продолжали нести потери от Виида, скачущего верхом на Жёлтом.

— Множественный Выстрел, Скоростная Стрельба!

Виид резко изменил направление движения и пришпорил Жёлтого.

Он поскакал на Жёлтом в обратном направлении, пуская стрелы.

Куа-куа-куанг! Куанг-куанг!

Благодаря Скульптурному Разрушению, вложенному в Силу, у него была потрясающая разрушительная мощь.

Стрелы, поражающие игроков с расстояния в десятки метров, при попадании в землю оставляли в ней глубокие дыры.

Рыцари, мечники и воины считались прекрасными бойцами в подземельях. Однако их медленная скорость передвижения на открытой равнине сделала их ужином для Виида.

Ужин был подан.

Они были похожи на доставленных курьером цыплят. Виид свёл их численное превосходство на нет!

Вы стали убийцей.
Бесчестье увеличилось на 543.

Вы стали серийным убийцей.
Бесчестье увеличилось на 2394.

Вы стали кошмарным убийцей.
Вы особо редкий тип убийц в этом регионе.
Бесчестье увеличилось на 4998.

Он имел дело с охотниками за головами, а не с убийцами Гильдии Гермес.

Виид уничтожал преследователей своими стрелами.

Приблизительно половина из них сбежала, так как они не хотели умирать.

— Так себе.

Он собрал трофеи.

В задачи Жёлтого по-прежнему входила переноска трофеев.

— Лу-лу-лу. Нам всё ещё предстоит длинный путь, Жёлтый.

Виид напевал, продолжая двигаться.

Конечно, оставшиеся в живых игроки передали о его местонахождении. Миллионы игроков Версальского Континента должны были услышать об этом инциденте.

Виид рассмеялся, вспомнив свои дни на Континенте Магии. В те времена он самолично убил практически всех играющих в ту

игру людей.

Война против всех! Тогда у него не было никаких перерывов для восстановления Выносливости, к тому же ему параллельно приходилось иметь дело с монстрами. Часть трофеев он продавал, заходя в деревни монстров и торгуя с ними.

Давно уже он не чувствовал такого захватывающего ощущения, когда со всех сторон одни враги. Его переполняла напряжённость и концентрация.

Пока что он ещё не достиг того уровня, что был у него в Континенте Магии.

Он был словно ребёнок, которого мама впервые привела за руку в детский сад.

— С этого времени начинается самое интересное.

* * *

Бадырей получал оперативные сводки на форуме Гильдии Гермес.

Остатки Королевства Нест объявили о своей независимости.

В области Градиан началась гражданская война. Жители заявляют о поддержке мятежников.

Повсюду происходят грабежи и поджоги.

Бунтовщики Айдерна превысили 400 000 человек.

Мятежники заполнили собой каждый город и каждую область в Империи Хэйвен.

Однако Гильдия Гермес продолжала вести операцию по стабилизации мира и выигрывала большинство сражений против бунтовщиков. По этой причине пламя восстания постепенно затухало.

Дзынь!

Внезапно перед Бадыреем выскочило новое окно сообщения.

> Беспокойство императора.
>
> Как достойный чёрный рыцарь, вы исподтишка одолели королей и дворян во имя основания новой империи.
>
> В результате вы получили власть, богатство и армию.

Вы полны новых стремлений, но не можете никому доверять.

— Все стремятся заполучить мой престол.

Ваши подчинённые могут предать вас в любое время. Вы их цель.

Рыцарь Нает.

В прошлом он присягнул на верность Королевству Каламор, поэтому вам следует остерегаться его.

Его сердце определенно принадлежит не вам.

Возможно, если вы убьёте его… ваше беспокойство исчезнет?

Уровень сложности: Квест только для императора.

Ограничения квеста: Император должен быть Чёрным Рыцарем.

Рыцарь Нает должен погибнуть в течение 10 дней.

Награда: Характеристики Выносливости, Силы воли и Привлекательности увеличатся на 4 навсегда.

*Пожалуйста, обратите внимание.

Если вы откажетесь от квеста, ваши боевые возможности снизятся на 2 % в течение 10 дней.

Если Рыцарь Нает будет казнён, ваши боевые возможности увеличатся на 1 % в течение 10 дней.

— Квест специально для императора?

Бадырей огляделся.

Он охотился глубоко в подземелье. Это было знакомое ему охотничье угодье, где периодически появлялись монстры. Он не взял сюда с собой Королевских Гвардейцев, чтобы лучше развить свои боевые навыки.

«Должен ли я принять этот квест?»

Бадырею нравилось увеличение характеристик навсегда.

Рыцарь Нает. Он слышал это имя раньше.

«Он является Имперским Рыцарем. Он всего лишь пешка».

В Империи Хэйвен было много рыцарей. У Бадырея в подчинении были тысячи рыцарей и обычных лордов, поэтому их точно число было сложно подсчитать.

Лорды, назначенные гильдией, должны были регулярно присылать к Императорскому Дворцу определенное количество рыцарей и солдат. Если бы один из них умер, это никак не отразилось бы на мощи империи.

«Каждый день на поле боя умирает множество сильных рыцарей. Их как звёзд на небе. А мне нужно постоянно поднимать свои характеристики».

Бадырей жаждал очков характеристик. Он представлял собой всю Гильдию Гермес и путешествовал по подземельям для поддержания своей силы. Даже небольшое увеличение характеристик в будущем сделало бы его жизнь проще.

Бадырей прошептал.

— Я убью Наета.

Вы приняли квест.

Убить Наета, служившего рыцарем, было элементарно. Он просто пригласил 100 рыцарей, включая Наета, на убийство монстра уровня босса.

— Нает, блокируй его и сдерживай какое-то время.

— Есть!

Неблагоразумный приказ.

Бадырей и остальные рыцари справились, однако Нает погиб совершенно напрасно.

Многим рыцарям было свойственно погибать во время охоты, и они даже жертвовали своими жизнями ради Бадырея.

Он был императором Империи Хэйвен, поэтому его навыки и уровень были весьма значимы для всей Гильдии Гермес. Гильдия ничего даже не заподозрила.

Квест завершён.

Выносливость, Сила воли и Привлекательность увеличиваются на 4 навсегда.

Ваши боевые возможности увеличиваются в течение 10 дней.

«Хорошо».

Бадырей улыбнулся.

Империя Хэйвен не показала ни единого признака потери.

И вот на следующий день.

Появился новый квест.

Дзынь!

Не быть застигнутым врасплох.

Империю заполняют мятежники.

Они — семена, которые позже разрушат Империю.

Смерть Наета заставила мятежников затаиться, но вскоре они вновь возвратятся к борьбе.

Вы должны быть осторожным, пока не стало слишком поздно.

Покажите свою власть на примере 10 Имперских Рыцарей.

Прежде, чем вы потеряете всё, что создали…

Уровень сложности: Квест только для императора.

Ограничения: Император должен быть Чёрным Рыцарем.

Награда: Все характеристики увеличатся на 2 навсегда.

«Ничего себе. То задание открыло новое».

Бадырей испытывал противоречивые чувства.

Он был жаден до характеристик, но не знал к чему это может привести.

«Характеристики чёрного рыцаря. Может мне отказаться на этом этапе? Но это квест только для императора, поэтому никто не будет знать».

Он принял квест.

Он не мог просто взять и начать убивать союзников, но 10 людей вполне могли умереть на охоте.

И он прошёл квест всего за три дня!

Следующий квест назывался «Заговор Мятежников». Квест требовал отнять жизнь у 100 рыцарей и двух дворян. Он увеличил все характеристики Бадырея на 5, и эта награда была эквивалентна получению одного уровня.

«Огромная награда. Получить один уровень сейчас очень нелегко».

Бадырей был равнодушен к смерти своих подчинённых.

Гильдия Гермес управляла империей и могла производить бесконечное количество рекрутов. И он вполне мог использовать их для своей прокачки.

«Я пройду все эти квесты. Проблема только в нехватке информации о них».

По мере появления новых квестов он становился всё более неуверенным. Он мог бы проконсультироваться с Лафеем, но в этом были свои минусы.

Одним из недостатков профессии чёрного рыцаря было то, что когда Бадырей взошёл на имперский престол, безопасность ухудшилась, а восстания начали происходить чаще.

Было даже мнение, что ради установления мира нужно посадить на престол представителя какой-либо другой профессии.

«Нет никакой необходимости вносить смуту в Гильдию Гермес. Это лишь даст повод потенциальным конкурентам».

Бадырей решил думать своей головой.

«Я приму эти квесты».

Хоть Империя Хэйвен и терпела небольшой ущерб, это стоило

того, чтобы поднимать уровни. Их жертвы использовались ради увеличения его силы.

А затем появился ещё один квест.

> Проверка группы мятежников.
>
> В Замке Эштон сохраняется высокая степень безопасности.
>
> Жители ценят своего императора.
>
> Но глупая стража не знает, что замок наводнили мятежники.
>
> Избавитесь от них прежде, чем произойдёт предательство.
>
> Если безопасность снизится более чем на 7 %… они выйдут из тени.
>
> Уровень сложности: Квест только для императора.
>
> Ограничения: Император должен быть Чёрным Рыцарем.
>
> Награда: Все характеристики увеличатся на 5 навсегда.
>
> Профессиональное мастерство увеличится на 35 % в течение 15 дней.

«Задание немного видоизменилось. Но награда по-прежнему хороша».

После принятия квеста Бадырей задумался над тем, как понизить безопасность в Замке Эштон.

В этом квесте ему не нужно было убивать рыцарей.

«Могу ли я прямо сказать об этом местному лорду? Он обязан выполнять мои приказы. Но он может проговориться об этом на совещании».

Ему приходилось действовать за спиной у Лафея и других членов Гильдии Гермес.

«Возможно, мне придётся сдаться».

Бадырей продолжал думать о Замке Эштон, не прекращая охотиться.

Это уже могло сильно подкосить Империю Хэйвен. Но и быстрее сделало бы его более сильным! Уникальная мощь на Версальском Континенте, с которой никто не сможет сравниться.

Ему было плевать на Замок Эштон.

«В конечном счёте люди будут преклоняться перед моей силой».

Бадырей взял нескольких рыцарей и отправился на охоту в популярные подземелья близ Замка Эштон.

Под предлогом охоты он потребовал военной поддержки со

стороны Замка Эштон.

Он связался с лордом Замка Эштон в чате Гильдии Гермес.

В замке очень обрадовались возможности присоединиться к охоте Бадырея.

Бадырей проговорил с мнимым беспокойством.

— Лорд-ним, я слышал, что здесь появились мятежники.

— Ху-ху, эти ребята малочисленны и их будет легко подавить. Бадырей-ним может об этом не беспокоиться.

— Но я всё равно огорчён.

— Каждый здешний житель лоялен и старательно трудится на благо империи.

Лорд совершенно ни о чем не переживал.

Рядом был Бадырей, поэтому они бы победили, даже если бы мятежники напали прямо сейчас.

> Квест «Проверка группы мятежников» завершён.
>
> Мятежники в Замке Эштон наконец раскрыли себя.
>
> Это оказались простые люди, такие как дворецкие, повара и горничные…
>
> Если вы пощадите их, то они разрастутся как ядовитые грибы и когда-нибудь смогут представлять для вас настоящую угрозу.
>
> Будьте осторожны.
>
> Не расслабляйтесь ни на минуту.
>
> Как император, вы должны вселить леденящий страх в сердца жителей.
>
> В качестве награды, все ваши характеристики повышаются на 5 навсегда.
>
> Профессиональное мастерство и скорость получения опыта увеличиваются в течение 15 дней.

Затем появился квест на подавление мятежников в Замке Эштон, так что Бадырей спокойно сказал после охоты в подземелье.

— Я вместе со своими рыцарями буду рад помочь вам в борьбе против мятежников.

— Нет, что вы. Я не могу беспокоить вас чем-то подобным.

— Это мой долг.

— В таком случае я с благодарностью приму вашу помощь.

Имперские Рыцари легко разобрались с мятежниками.

Этого было мало, чтобы заставить Бадырея по-настоящему беспокоиться.

Имперские Рыцари являлись NPC, лояльными к императору и империи.

Рыцари были готовы выполнить любую команду, независимо

от её сложности. Несколько NPC в Замке Эштон были казнены, но лорд не посмел ничего возразить.

«Рыцари позаботились о бунтовщиках. Бадырей-ним увеличивает свою популярность среди NPC…»

С точки зрения лорда, действия Бадырея несли больше пользы, нежели вреда.

Бадырею сотни раз сходили с рук и не такие действия.

> Мятежники полностью уничтожены.
>
> Никто не может выступать против господства Императора.
>
> Вы искореняете всех, кто прячется в тенях.
>
> В качестве награды ваша Честь увеличивается на 16.
>
> Боевой дух увеличивается на 7.
>
> Ваше тело и разум находятся в идеальной гармонии.
>
> Ваши боевые возможности увеличиваются на 7 % в течение недели.

Бадырей проходил квесты чёрного рыцаря и постепенно становился всё сильнее.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ…

notes

Примечания

1

Сонбэ — обращение в Корее к старшему коллеге по работе.

2

Чхусок — корейский аналог Дня Благодарения.

3

У нас его принято называть Новый год по восточному календарю.

4

Флис — ткань для изготовления тёплой одежды.

5

Чосон — династия, правившая Кореей в период с 1392 по 1897 год. Молодые люди из этой династии назначались на высокие должности и имели право руководить более старшими по возрасту чиновниками из других родов, а также увольнять их.